REVISTA DE MANGA & ANIME JAPONÉS

dokan

ドカン

King of Bandit Jing



ESTE MES:

- Blood
- Kanon
- Tsubasa Road to 2002
- Uzumaki sNaruto Art Book
- Sandman
- Piyoko
- Desert Coral
- Y mucho más...

MACROSS ZERO

#76
4,80€

CONTINUARÀ



MANGA,ARTBOOKS,REVISTAS DE ANIME Y COMIC,CD´S,TRADING CARDS, MERCHANDISING...
TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO
SOLICITA NUESTRO CATÁLOGO*

VIA LAIETANA 29 08003 BARCELONA TELF. 93 310 43 52 FAX 93 310 45 21
E MAIL: enric@continuara.jazztel.es

*ENVIA UNA CARTA ADJUNTANDO TUS DATOS, UNA FOTOCOPIA DEL D.N.I. Y 1.50€ EN SELLOS
(LOS SELLOS SE DEBEN DE ENVIAR SIN PEGAR DENTRO DEL SOBRE)



dokan

AÑO 7 - Nº76 Febrero 2005

Dirección
Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ NUÑEZ
Corrección de Textos
YVES GERVAU
Directores de Producción
ALBERT RODRÍGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
MARC BERNABÉ
Ilustradores
PETER, ANGELA Y EVA LARA RUIZ
PALMER
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 902 19 72 64
suscripciones@aresinf.com

Colaboradores
Andrés G. Mendoza,
Silvia Bosqued , Zahira Moreno,
Cristina Tajada, Palmer,
Candy, Pablo "memomio",
Maese Sephirot,
Alfonso Casas, David Alcalá, Grendel

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 CORNELLÁ DE LLOBREGAT (BARCELONA)
Tel: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63

FOTOMECÁNICA
Ares Informática, S.L.
IMPRESIÓN
Gráficas Monterreina S.A.

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.
DIRAC DIST., S..A.
DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/ Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA
DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Alejandro Flores
República de Colombia 76, local 9
La Colonia Centro - 07020
Delegación Cuauhtemoc

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98

Dokan no comparte necesariamente las opiniones en ella vertidas.
No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio.
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.



ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente
ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCÍA

Editorial

Antes de nada: !!!Feliz Año Nuevo!!!, y creo que todos sabéis porque no decimos el numerito del año en el que estamos, je, je. Esperamos que os hayan colmado de regalos en navidades y que por supuesto todos esos regalos os hayan gustado.

Un año mas comienza y Dokan con él. En este numero hablamos de una serie sobre la cual queríamos hablaros hace ya bastante tiempo, Macross Zero. La verdad es que aquí en la redacción somos bastante fanáticos de la saga. Pero para los que no lo sean y para seguir adelante con la consabida cuesta de enero, nada mejor que series como Kanon, Desert Coral, Di Gi Charat Piyoko (la segunda parte de esta famosísima serie), y cosas tan geniales como el artbook de Naruto, el anime de King of bandits Jing, o el nuevo videojuego de Zelda, y este mes, prestad especial atención a nuestro artículo de J-Pop, y veréis como hacemos más caso a vuestras cartas de lo que pensáis. Sin más que decir de momento, esperamos que todo os guste.

La Redacción

SUMARIO

4 Noticias
Japón
España

9 Macross Zero

14 Top Anime
King Of Bandit Jing

18 Top Manga
Desert Coral

20 Comic Artist Asia

25 Humor
Maraton

26 Top Manga
Piyoko

30 Top Manga
Kanon

32 Top Manga
Tsubasa Road to 2002

36 Cultura Japonesa
Sumo

40 Cómic Americano
Sandman

44 Art Book
Uzumaki Naruto

47 Tendencias
Violent Cases

50 Videojuegos
Legend Of Zelda

53 Jpop
Blood

56 Humor

57 Tegami

61 Art Gallery



NANAE CHRONO

Si no os suena **Nanae Chrono**, puede que sea porque no es una serie, ni un manga ni nada parecido, sino el autor de la conocida *Peace Maker Kurogane*, en la que está basada la serie televisiva del mismo nombre. Esta serie está inspirada en la época medieval (japonesa, claro) y, por tanto, vemos aparecer en ella espadas y toda esa cultura del samurái que tanto nos gusta.

El autor está encantado de que se haya llevado su obra a la pantalla, pero no está muy de acuerdo con la política que rige este tipo de retransmisiones, ya que han censurado algunas partes de su obra o han cambiado otras para poder adaptarlas mejor. Que le vamos a hacer, mientras todo siga adelante, todo va bien.





MAGICAL PLAY

En *Magical Play* se lleva al pie de la letra eso que dice, "Eres lo que comes", de modo que según lo que comas, te puedes transformar en una magical girl. Las dos protagonistas indiscutibles de esta serie son Pipin Lacippe, una chica explosiva y temperamental, y Myumyu Pisterica. Estas chicas compiten en batallas mágicas en el reino de Padudu. Sí, sólo hay chicas de momento, y es que han aprovechado eso para crear un ambiente propicio para una relación entre chicas (vosotros ya me entendéis).

Parece que esta serie promete, pues la calidad gráfica es bastante buena y la historia al menos resulta entretenidilla.













HAPPY LESSON: MAMA MIA!

Si eres uno de esos privilegiados que se han podido ver la serie de *Happy Lesson* enterita y pensabas que con eso ya lo habías visto todo, te equivocas, porque lo ultimísimo de estas chicas es el OVA titulado *Mama Mia!* Aunque eso sí, no esperéis muchas novedades, la trama básica de historia sigue intacta, nos encontramos a la huérfana Chitose, que comienza a vivir solita en su enorme casa, pero al ir al colegio, sus profesoras se apiadan de ella, y se van a vivir con la chiquilla, para cuidarla. En Mama Mia, nos encontramos tres capítulos y esperemos que pronto podamos tener acceso a ellos.



AI YORI AOSHI ENISHI: FATE

Comparada con otras serie románticas como *Love Hina*, en *Ai Ayori Aoshi* siempre tenemos ese toque romántico y esa pizca de risas que hacen falta de vez en cuando. En *Enishi* encontramos la continuación de *Ai Ayori Aoshi*, dos años después de la unión de Aoi y Kaoru. En esta ocasión nuestros dos protagonistas estudian, por decirlo de alguna manera, su relación y sus sentimientos, con lo que se dan cuenta de que aunque viven juntos ese amor, se encuentran, en ocasiones, muy solos. ¿Por qué será? Habrá que verlo para poder descubrirlo.



ANGEL TALES: SWEET TRANSMIGRATION

La única suerte que Goro Mutsumi puede tener siempre es mala. El pobre ha perdido su trabajo, y ha cortado con su novia, sin embargo, una lectora de cartas le predice una gran fortuna. Goro, que es un chico bastante escéptico, no se cree nada y se va a su casa bajo la lluvia, que no deja de caer para desgracia suya (pobre chaval). El caso es que a la mañana siguiente se queda enormemente sorprendido al ver a una hermosa chica. ¿Será esa la gran fortuna de a que hablaba la lectora? De momento su suerte no cambia, pues esta chiquilla siempre está hambrienta y come como un auténtico cerdito, lo que va a llevar al pobre Goro a la bancarrota. Veremos como arregla su vida.









NOVEDADES GLÉNAT



Saint Seiya Episodio G nº 1:
Vuelve la serie que le dio fama mundial a **Masami Kurumada**. En esta ocasión los dibujos corren a cargo de un nuevo valor en alza, el joven *Megumu Okada*, que imprime un aire más espectacular a las aventuras de los míticos caballeros. Ya hablamos de esta serie en nuestro número anterior y ahora podéis disfrutar de este esperadísimo manga. Colección Shonen Manga. 176 páginas. B/N y color. - 8,50 €- (BIMESTRAL).

Naruto nº 14 de **Masashi Kishimoto:**
Naruto es ya un fenómeno de masas y su popularidad no parece disminuir. Su número 14 no defrauda. Colección Shonen Manga. 184 Págs. B/N. -7,20 €- (MENSUAL).

Capitán Tsubasa: Las aventuras de Oliver y Benji nº 14 (de 37), de **Yoichi Takahashi:**
El fútbol galáctico ya existía en Japón cuando Ronaldinho y Beckham jugaban en el parvulario. Oliver y Benji siguen con paso firme su camino hacia la gloria. Colección Shonen Manga. 192 Págs. B/N. -7,20 €- (MENSUAL). NOTA: Tras el retraso por causas técnicas en esta colección, vuelve a su periodicidad mensual a partir de este número.



Yu Yu Hakusho nº 10 (de 19), de **Yoshihiro Togashi:**
Esta obra de **Togashi** es ya casi un clásico en Japón, un *shonen* que lanzó a la fama a su autor, sobre todo a partir de la serie de TV. El manga se publicó originalmente en el semanario ***Shônen Jump***. La serie narra la historia de Yûsuke Urameshi, un chaval a quien tras su muerte se le da la oportunidad de resucitar siempre que cumpla una prueba que le encomienda el gran rey Enma, el juez del infierno. Colección Shonen Manga. 208 Págs. B/N. -7,20 €- (MENSUAL).



Maison Ikkoku nº 4 (de 10), de **Rumiko Takahashi:**
Una de las mejores obras de una de las principales autoras de manga de todos los tiempos. La publicaremos en 10 tomos en formato grande, nuestro formato "Big Manga" que corresponde a la edición de lujo japonesa que recibe el nombre "wide edition". Incluyendo, además, todas las portadas a color de la serie original. Maison Ikkoku (en su primera edición en España se la conoció como *Juliette je t'aime*) cuenta la historia de amores, desamores, encuentros y desencuentros entre Kyôko, la nueva encargada de la pensión Ikkoku, y uno de los inquilinos, un estudiante llamado Godai. Una comedia de enredos con la que reirás a mandíbula batiente. Nueva Colección Big Manga. 336 Págs. B/N y color -10 €- (BIMESTRAL).



Inu-Yasha nº 26 (serie abierta en Japón, van por el número 35, de **Rumiko Takahashi**):
La serie más actual de **Takahashi** se está convirtiendo en uno de los títulos preferidos de los *otakus*. Aventura, misterio, acción y muchos monstruos. ¿Quién da más? Colección Shonen Manga. 192 Págs. B/N. -7,20 €- (MENSUAL).





NUEVO ANIME DE CLAMP



Sweet Valerians es la nueva serie de anime que **Las Clamp** sacan al mercado, sus diseños varían de todo lo que han hecho con anterioridad, pero en el fondo el *anime* transpira el estilo característico de **Las Clamp** por los cuatro costados a pesar de tan radical cambio de estilo. Se comienza a emitir el 1 de agosto de 2005 a través de la **MBS** y la **TBS**. Los creadores de la animación son la productora **Madhouse** conocida por otras producciones como las de *Milenium Actress*, *Di-Gi Charat*, *Metrópolis*, *Vampire Hunter D* y dos de los cortos de *Animatrix*. La historia trata de tres chicas (Kanoko, Pop y Kate) que el día que van a recoger su licencia de ciclomotor, reciben por error una "licencia de Valerian". Como "Valerians" que son, deben luchar contra el malvado "ejército del estrés" transformadas en 3 conejitos.

VODAFONE & SQUARE



La empresa operadora de Telefonía Móvil **Vodafone** y **Square Enix** han llegado a un acuerdo mediante el cual desde la plataforma **Vodafone live!** se distribuirán juegos para móviles de la empresa mundialmente conocida por ser la creadora de la saga *Final Fantasy*. Los primeros juegos a disposición del público para descargar desde **Vodafone live!** son *Aleste* y *Actraiser*. Éstos estarán disponibles durante el mes de julio únicamente para los clientes de **Vodafone Alemania**. Se prevé que durante el verano estén disponibles también para otros países como Reino Unido, Italia y España. Además, ya se está planeando el lanzamiento para esta misma plataforma de *Drakengard*, juego que salió originariamente para la **PS2** en mayo del 2004. Respecto a esta colaboración se ha pronunciado **Tim Harrison**, director de Juegos de **Vodafone Group**, y **Yoichi Wada**, presidente de **Square Enix Co. Ltd**. **Tim Harrison** declara que "La unión de la indudable calidad de los títulos de **Square Enix,** junto a los servicios de **Vodafone live!**, ofrecerá una nueva faceta de entretenimiento para el mercado europeo. Este acuerdo señala el comienzo de lo que esperemos sea una victoriosa relación con **Square Enix**, y ya tenemos planeado lanzar otros juegos clásicos". Por su parte, **Yoichi Wada** dice: "Nuestra relación con **Vodafone** en Europa nos permite ofrecer juegos para móviles con contenidos originales de gran calidad, algo por lo que siempre se ha caracterizado **Square Enix**".

MANGA DE WARCRAFT



Tokoyopop y Blizzard han llegado a un acuerdo mediante el cual los artistas de Tokyopop podrán crear una historia basada en el mundo de Warcraft. La historia se centrará en Kalec, un dragón azul que se ve obligado a tomar forma humana para evitar la aniquilación de su raza. Esta publicación saldrá en forma de trilogía y está escrita por Richard Knaak, escritor de literatura fantástica y conocedor del mundo *Warcraft*, además de escribir algunas historias de la series *Dragonlance Heroes* o *Ragnarok*. **Jae Hwan Kim** (*King of Hell*) es el encargado de ilustrar este manga. *Warcraft: The Sunwell Trilogy Volume 1: Dragon Hunt* verá la luz en la Primavera de 2005 en Japón.

tonosmanga

Envia TONO2 (espacio) y el codigo del tono al 5099

EJ tono2 71042

71042	13 no jun...a kanjou · rurouni kenshin
71073	Aeris · Final Fantasy VII
71033	ai oboeteimasu ka · macross
71044	Alan flute · Sailor Moon
71064	Arale · Manga
71085	Attack On Dollet · Final Fantasy VIII
71070	Attack Team · Final Fan... Tactics
71086	Balamb Garden · Final Fantasy VIII
71087	Ballroom Dance · Final Fantasy VIII
71074	Barett · Final Fantasy VII
71068	Battle · Final Fantasy IX
71075	Battle · Final Fantasy VII
71010	Battle 2 theme · Dragon ball Z 2
71059	Black Mag...ge theme · Final Fantasy IX
71076	Boss · Final Fantasy VII
71088	Boss · Final Fantasy VIII
71002	candy candys song · candy candy
71003	Catch you catch me · Carcaptor sakura
71058	Chacha ni omakase · Akazukin chacha
71027	Change the world · Inuyasha
71078	Chocobo · Final Fantasy VII
71077	Chocobo Farm · Final Fantasy VII
71079	Cid · Final Fantasy VII
71067	Credits · Final Fantasy VII
71056	ding dong · ding dong
71035	dragon ball · manga
71030	DUVET Lain theme · Lain
71038	Egao ni aitai · Marmalade boy
71019	electric de chocobo · final fantasy
71051	Endless Rain · X Japan
71062	Eyes on me (theme) · Final Fantasy VIII
71016	Fiddle de Chocobo · Final Fantasy VII
71080	Final Battle · Final Fantasy VII
71057	first lover · winnie lau
71047	geki! tei...agekidan · sakura taisen
71011	Head cha la · Dragon ball z
71069	Hildagaldy · Final Fantasy IX
71049	I'm a pioneer · Tenchi Muyo
71021	Itooshi h... tame ni · Fushigi yuugi
71039	Jajauma ni sasenaide · Ranma 1.2
71052	Japan · X
71081	Jenova · Final Fantasy VII
71023	just communication · gundam wing
71018	Kefka Theme · Final Fantasy VI
71001	kiki iro omoi · akazukin chacha
71012	Komm Susser Todd · Evangelion
71055	Laputa · anime
71036	Mazinguer Z · manga
71063	Melodies of life · Final Fantasy IX
71071	Memories · Final Fan... Tactics
71007	millenial fair · Chrono Trigger
71013	Misato Theme · Evangelion
71045	Moonlight densetsu · Sailor moon
71020	nanka shiawase · flame of rekka
71090	Odeka ke chocobo · Final Fantasy VIII
71041	omoide ga ippai · ranma1.2
71029	orange mistery · kimagure orange road
71008	party night · digi charat
71004	platina · cardcaptor sakura
71037	pokemon · manga
71065	prelude · Final Fantasy
71040	Ryoga theme · Ranma 12
71006	Sakura · Cardcaptor
71031	sakura saku · Love hina
71089	Shadow kun · Final Fantasy VI
71072	Shop · Final Fan... Tactics
71060	Silence b...he storm · Final Fantasy X
71061	Suteki da ne · Final Fantasy X
71053	Tears · X Japan
71028	tenshi no yubiriki · kareshi kanojo
71014	Thanatos ...be yours · Evangelion
71083	The Gold Saucer · Final Fantasy VII
71017	The Great Warrior · Final Fantasy VII
71000	Theme · Doraemon
71084	Tifa · Final Fantasy VII
71066	To Zanarkand · Final Fantasy X
71032	Voices · Macross Plus
71009	welcome · digi charat
71054	X2 · X
71050	yakusoku wa iranai · vision of escaflowne
71034	yuzurenai negai · magic kni...rayearth
71015	Zankoku n...o thesis · Evangelion

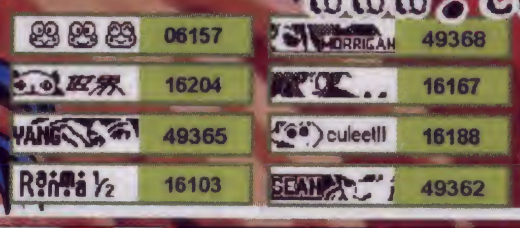
SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES

(6000:35MS) 0,90 + IVA. MOTOROLA: C350, T720, T720i, V600, C465, C550, C650, MPX200, V300, V400, V500, V525, V600. NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6510, 6510i, 6590, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7510, 8910i, N-GAGE, N-GAGEQD, 7200, 5140, 7600, 7650, 7700, 6230i, 6600, 6610, 6620, 3650. PANASONIC: GD67, X70, GD67, G50, G51E, G51M, G60, G70, X60. SAMSUNG: SGH-N620, SGH-T100, T500, T700, S300, SGH-A300, SGH-E700, SGH-E710 SGH-S100, SGH-S500, SGH-T400, SGHV200, SGH-X600, C100, X100, X400, D700, P705, Z105. SHARP: GX10, GX15, GX20, GX30. SIEMENS: M55, MC60, S55, U10, MC60, C50, C55, C62, CF62, CX65, SX1, A67, A60, U15, ST60. SONYERICSSON: P800, T610, T616, P900, T630, Z1010, Z200, Z500, K700i. ALCATEL: 332, 531, 535, 735, 735i, 715. TSM: TSM400. LG: G3100, G4050, G5300, G5310, G5400, G5410, G7020, G7030, G7050, G7070, G7100, G7110, G7120, G8000, 5310m. PHILIPS: 550. SAGEM: MY-V55, MY-V65, MYX-2, MYX-5, MYX-5, MYX3-2 (6000) 35MS 0,90 + IVA. ALCATEL: 310, 311, 511, 525, 535, 735, X51, 715, 331. MOTOROLA: ACCOMPLI A668, T720, T720i, TIMESPORT 250, TIMESPORT 260, V100, V101, V51, V80SE, V220S, V50, C380, C333, C370, C450, C550, C650, MPX200, A388, V400, V500, V525, V60i, V66i, T280i, T192M, T193M. NOKIA: 1100, 2100, 2300, 3100, 3200, 3210, 3300, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6210, 6510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6590, 6610, 6610i, 6590, 6800, 7110, 7210, 8310, 6810, 8850, 8890, 7250, 7250i, 7510, 7650, 8110i, 8210, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-GAGE, N-GAGEQD, 7200, 5110, 5140, 7600, 7700, 8310, 6230, 6610, 6620, 3660 SAMSUNG: S200, R210, SGH-N620, SGH-T100, S300, SGH-A300, SGH-E700, SGH-E710, SGH-S100, SGH-S500, SGH-T400, SGH-V200, SGH-X600, C100, X100, X400, P705, S300, Z105. SIEMENS: A50, A55, A57, C45, C55, C65, CF62, CX65, CX65, M50, M55, M65, ME45, MT50, S45, S45i, S55, SL55, U10, M45, MC60, C50, C62, SL42, SL45, SL45i, ST55, ST60, SX1, S45, A62, A50, U15. SONYERICSSON: P800, R520, R600, T200, T202, T206, T20, T300, T302, T310, T30, T600, T602, T61, T610, T616, T65, T66, T68, T68i, P900, T230, T630, Z1010, Z200, Z500, R520, T100. TRIUM: AURA, ECLYPSE, MYSTRAL, ODYSSEY LG: G3100, G5300, G5310, G5400, G5410, G7020, G7030, G7050, G7070, G7100, G7110, G7120, G8000 SAGEM: MY-V65, MY-V55, MY-V75, MYX-7, MYX-2, MYX-5, MYX-5, MYX3-2. PANASONIC: GD70, X70, A100, GD65, GD67, G50, G51E, G51M, G60, G70, X60. SHARP: GX20, GX30 TSM: TSM100, TSM3, TSM4, TSM5. (6000: 35MS) 0,90 + IVA. MOTOROLA: A630, E380, E398, T720, T720i, V300, V400, V600, A388, V500, V525, C370, C450, C550, C650, MPX200, A630. NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6510, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-GAGE, N-GAGEQD, 7200, 5140, 7600, 7610, 7700, 6230i, 6600, 6810, 6820, 3660, 3200, 3300. PANASONIC: GD87, X70, GD67, G50, G51E, G51M, G60, G70, X60. SHARP: GX10, GX20, GX15, GX30. SIEMENS: S65, SL55, U10, M45, M65, MC60, C60, C65, C62, CF62, CX65, ST55, ST60, SX1, A50, U15. SONYERICSSON: P800, T300, T302, T310, T610, T616, T68, T68i, T630, Z1010, Z200, Z500. ALCATEL: 332, 531, 535, 735, 735i, 715. LG: G3100, G4050, G5300, G5310, G5400, G5410, G7020, G7030, G7050, G7070, G7100, G7110, G7120, G8000. SAGEM: MY-V65, MY-V55, MY-V75, MYX-7, MYX-2, MYX-5, MYX-5, MYX3-2. SAMSUNG: S100, S300, SGH-E700, SGH-E710, SGH-S100, SGH-T400, SGH-V200, SGH-X600, C100, X100, X400, D700, P705, SGH-S500, Z105. T-SM: TSM100, TSM400. PHILIPS: 535, 550, 630, 822, 825, 350, 355 (6000) 35MS 0,90 + IVA. NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6510, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-GAGE, N-GAGEQD, 7200, 5140, 7600, 7610, 7700, 6230, 6600, 6810, 6820, 3650, 3200. PANASONIC: GD87, X70, GD67, G50, G51E, G51M, G60, G70, X60. SHARP: GX10, GX20, GX15, GX30. SIEMENS: S65, SL55, M45, M65, MC60, C62, CF62, CX65, SX1, U10, U15, ST60. SONYERICSSON: P800, T300, T302, T310, T610, T616, T68, T68i Z1010, Z200, Z500, K700i. ALCATEL: 332, 531, 535, 735, 735i, 715. T-SM: TSM100, TSM400. LG: G3100, G4050, G5300, G5310, G5400, G5410, G7020, G7050, G7070, G7100, G7110, G7120, G8000. MOTOROLA: C350, C330, C370, C450, C550, C650, MPX200, A388, V400, V500, V525, V60i, V66i, T280i, T192M, T193M. NOKIA: 1100, 2100, 2300, 3100, 3200, 3330, 3100, 3210, 3300, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6110, 6130, 6140, 6210, 6510, 6590, 6610, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6230, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6590, 6610, 6510i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7110, 7200, 7210, 7650, 7610, 7700, 8310, 8610, 8850, 8890, 7250, 7250i, 7510, 8210, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-GAGE, N-GAGEQD PANASONIC: GD76, X70, A100, GD65, GD67, G50, G51E, G51M, G60, G70. SAGEM: MY-V65, MY-V55, MY-V75, MYX-7, MYX-2, MYX-5, MYX-5, MYX3-2 SAMSUNG: SGH-N620, SGH-T100, S300, SGH-A300, SGH-E700, SGH-E710, SGH-S100, SGH-S500, SGH-T400, SGH-V200, SGH-X600, C100, X100, X400, P705, Z105 SHARP: GX29, GX30 SIEMENS: A50, A55, A57, C45, C55, C65, CF62, CX65, CL50, M50, M55, M65, MC60, MT50, S45, S45i, S55, U10, M45, MC60, C50, C62, SL42, SL45, SL45i, ST55, ST60, SX1, S45, A62, A50, U15. SONYERICSSON: P800, R520, R600, T200, T202, T20E, T20, T300, T302, T310, T30, T600, T602, T61, T610, T616, T65, T66, T68, T68i, P900, T230, T630, Z1010, Z200, Z500, T100, K700i TSM: TSM100, TSM3, TSM300, TSM4 VALIDO TODOS LOS MÓVILES Y TODAS LAS COMPAÑÍAS.

MANGAMANIA

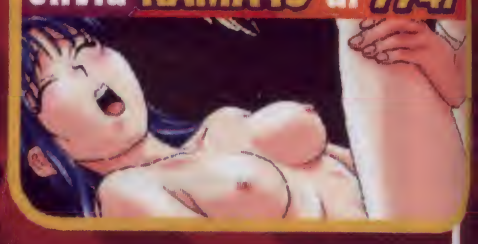
www.tu-logo.com





EJ: LOGO2 06157

Envía un sms al 5099 con la clave LOGO2 (espacio) código del logo.





IMÁGENESESTÁTICAS

1-Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible 2-Envía un sms al 5099 con la clave foto33(espacio) código.

Ej: foto33 36170

IMÁGENESANIMADAS



polifónicos MANGA

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP
2. Envía POLI28 (espacio) el código de la melodía elegida al 5099

Ej: poli28 84330

84330	1/3 no Ju...a kanjou/Rurouni Kenshin	84349	Intro/Candy Candy	84304	Partynight/Digi Charat
84273	100 mph/You are u... arrest!	84331	Intro/Doraemon	84336	Platinum/Card captor sakura
84320	Aeris/Final Fantasy 7	84312	Intro/Final Fantasy 10	84287	Ryoga/Ranma 1/2
84348	Alan´s flute/Sailor moon	84322	Itooshi h... tame ni/Fushigi yuugi	84332	Rythm emotion/Gundam Wing
84277	Attack on dollet/Final fantasy 8	84303	Jajauma ni sasenaide/Ranma 1/2	84306	Sakura battle/Card captor sakura
84319	Attack team/Final Fan... tactics	84310	Jenova/Final Fantasy 7	84350	Shiawase/Flame or Rekka
84272	Balamb garden/Final Fantasy 8	84296	Just communication/Gundam Wing	84308	Silence b...he storm/Final Fantasy 10
84327	Battle/Final Fantasy 7	84281	Keep on/Digimon	84298	Smile for you/Love Hina
84324	Battle/Final Fantasy 9	84341	Komm susser todd/Evangelion	84337	Sobakasu/Ruroni Kenshin
84271	Battle in... dungeon//Final Fantasy 11	84299	Laputa/Laputa	84316	Suteki da ne/Final Fantasy 10
84301	Black mage village/Final Fantasy 9	84345	Love is changing/Flame of Rekka	84344	Tears/X
84326	Boss/Final Fantasy 7	84329	Mazinger Z/Mazinger Z	84343	Tenshi no yubiriki/Kareshi Kanojo
84276	Catch you catch me/Card c. sakura	84286	Melodies of life/Final Fantasy 9	84351	Thanatos/Evangelion
84311	Cid/Final Fantasy 7	84315	Memories/Final Fan... tactics	84307	The airsh...ldagaldy/Final Fantasy 9
84333	Duvet/Lain	84274	Millenium fair/Chrono trigger	84282	The gold saucer/Final Fantasy 7
84302	Egao no mirai hep/Love Hina	84284	Misato/Evangelion	84288	The repub...f Bastok/Final Fantasy 11
84300	Electric de Chocobo/Final Fantasy 7	84340	Moonlight Densetsu/Sailor moon	84317	This is your story/Final Fantasy 10
84280	Eternity/Final Fantasy 10	84294	Odeka ke cochobo/Final Fantasy 8	84283	Tidus theme/Final Fantasy 10
84269	Eyes on me/Final Fantasy 8	84305	Omoide ga ippai/Ranma 1/2	84325	Tifa/Final Fantasy 7
84318	Fiddle of chocobo/Final Fantasy 7	84342	Opening/Akazukin Chacha	84290	To Zanarkand/Final Fantasy 10
84352	Geki! Tei...geki dan/Sakura Taisen	84347	opening/Dragon ball	84291	Tobira o akete/Card captor sakura
84313	Great warrior/Final Fantasy 7	84293	Opening/Final Fantasy 7	84334	Toki ni ai wap/Revolutio...ri utena
84270	Groovy/Card captor sakura	84285	Opening/Final Fantasy 9	84321	Tokimeki no doukasen/Fushigi yuugi
84278	Head cha la/Dragon ball Z	84309	Opening/Love Hina	84314	Waltz for the moon/Final Fantasy 8
84354	Heart of the sword/Rurouni Kenshin	84335	Opening/Marmalade boy	84328	X2/X
84275	Hey digimon/Digimon	84353	Opening/Tenchi Muyo	84346	Yakusoku wa Iranaip/Escaflowne
84295	Hikari/Kingdom heart	84297	Opening/theme Ghost in the shell	84289	Zankoku n...o thesis/Evangelion
84339	I am a pioneer//Tenchi Muyo	84292	Opening version/Mi vecino Totoro		
84279	I wish/Digimon	84338	Otome no policy/Sailor moon		

MACROSS ZERO

Antes de empezar con nada, dejad que os salude como es debido: ¡Feliz año nuevo! Ahora sí, vamos a comenzar este nuevo año con algo que supongo os gustará, aunque aquéllos que me conozcáis un poco sabréis que a mí no me hace especial gracia, ya que como he dicho en multitud de ocasiones, los mechas no me atraen en lo más mínimo.

En esta ocasión vamos a hablar del complicado mundo de *Macross*, y digo complicado porque aquéllos que sean ajenos a esta saga lo verán como una especie de películas y series que se parecen entre sí sólo en el nombre, aunque en realidad no es así. Pero para no liarnos más de lo necesario, vamos ya al tema.

Macross comienza varios años antes de su estreno en TV (a finales de la década de los 70), cuando **Studio Nue**, un estudio de animación que por aquel entonces ya se había establecido como líder en el género en los años 70 debido a sus anteriores producciones que consiguieron convertir en clásicos títulos como *Uchuu Senkan Yamato* (conocida como *Crucero Espacial Yamato*) *y Uchuu Kaisoku Captain Harlock* (*El Capitán Harlock, Pirata Espacial*) del que todos hemos oído hablar alguna vez.



Pues bien, esta compañía decide comenzar el desarrollo de una nueva serie de animación con base en una historia de **Masanori (Shouji) Kawamori**, un colaborador y diseñador mecánico del estudio.

Mucho antes de presentar su idea a **Studio Nue**, *Kawamori* había desarrollado la historia desde que estudiaba en la escuela, como veis, nada está nunca hecho al azar, las grandes historias necesitan tiempo para ser forjadas, de modo que si alguno de vosotros intenta llevar a cabo un guion para una historia, no os desaniméis por ver que no se cumple vuestra meta en un corto periodo de tiempo, a **Kawamuri** le costó años llegar a desarrollar la saga *Macross*, y suponemos que aún no





está finalizada. Comenzó los primeros diseños del llamado Valkyrie y terminó la modalidad Gerwalk mucho antes de entrar a la industria. Obviamente, durante el tiempo de producción de la serie, ya que fue tan largo, se le agregaron muchos detalles además de buscarle un nombre apropiado, pues por aquel entonces todo eran ideas, pero para lanzar una obra al mercado necesita un nombre que enganche, uno de estos nombres fue ***Super Heavy (o Battle City) Megaroad***. Y este incluía un diseño de una nave transformable capaz de tomar forma humanoide, algo que sería crucial en el tratamiento posterior de la saga ***Macros*** y en el resto de las series basadas en mechas, que tomaron esta obra como ejemplo.
A modo de anécdota, también se podría decir, que ***Noburo Ishiguro*** (que eventualmente sería el director en jefe del proyecto) también aportó otro posible título para esta saga: ***Palace Robo Dockingham,*** donde un palacio se transformaba en un robot gigante. Afortunadamente la producción se tomó el tiempo suficiente para crear el concepto básico, y así resulto la concepción de la obra que todos conocemos, aunque como veáis, eso de que los robots se transformen en

cosas, era algo que les llamaba febrilmente la atención, no sabemos muy bien el porqué. Pasado un tiempo, ya en 1981, **Haruhiko Mikimoto** se unió al equipo como diseñador de personajes, su principal contribución a la serie fue el personaje femenino más famoso en el mundo del Anime: Lynn Minmay. Esta simpática muchacha brindó a la serie un cambio tan completo, que la historia básica de tipo de un juego de naves, se transformó en una mucho más compleja en donde la acción de los mecha y la historia obtienen un equilibrio perfecto, es algo así como el nexo de unión entre los humanos y la parte racional de los mechas, que en este caso es algo más que importante, ya que este hecho es el que define a Macross, es el que permite que de la producción se complemente convirtiendo su estructura en una maquinaria perfecta.

Casi al final de 1981, **Studio Nue** termina la producción y el diseño de la serie. Sin perder ni un ápice de tiempo, contrata los servicios de **Artland**, un estudio de animación que se encargaría de dar vida a la serie, además de poner a **Noburo Ishiguro** como director del proyecto. La serie sería distribuida a diferentes cadenas de televisión por todo Japón por la compañía **Tatsunoko**, además de que puso en manos de **Anime Frien** parte de la producc-

ción, pues era una compañía asociada. Durante este periodo otros nombres surgieron (*Overlord, Macbeth Robo*) pero al final prevaleció el nombre que todos conocemos, *Macross*, y así la serie se estrenó el 3 de Octubre de 1982 con 27 episodios con una calidad superior a la existente en la época (aunque gracias a la aceptación del público, se alargó a 36 episodios).

En ese año imperaban las producciones de robots y de ciencia-ficción como *Mazinger Z, Ironman 28, Voltron, Gundam* y otras que estaban de moda, pero *Macross* rápidamente capturó la atención de los fans del Anime en el Japón e inmediatamente estos enconados seguidores de la trama *Macross*, pidieron libros, modelos de armas, juguetes y discos. Los conceptos innovadores en el diseño mecánico elaborado por **Kawamori** fueron parte de la razón del éxito de la serie. Sin duda alguna fue el inicio de una industria que sigue vigente hasta nuestros días. Tanto es así, que incluso hay series que se han hecho famosas sencillamente por imitar *Macross*, como por ejemplo *Robotech*, que en un principio debería haber sido únicamente una adaptación para el público americano, pero enseguida se desvinculó un poco para poder volar por si sola en el mercado.

La música de *Macross* es uno de los puntos más importantes, junto, cómo no, con el diseño de los mechas, ya que Lynn Minmay, como ya hemos dicho, era una especie de unión entre los humanos y los mechas, y esta unión se conseguía a través de su voz. Como ya dejimos, esta chiquilla tuvo un impacto tremendo, las colecciones y discos de la cantante japonesa **Mari Iijima** (la voz de Lynn Minmay) fueron lanzadas con una variedad de grabaciones, tanto de la serie como de la misma cantante. Y por supuesto los productores se encargaron de hacer aún más llamativa a esta chica, gracias a los diseños de personajes de **Haruhiko Mikimoto** que le dieron un aura única a la serie. Rápidamente, estos diseños lo clasificaron como uno de los artistas más representativos en estilo y arte, aparte de considerarlo como uno de los artistas que posee el más hermoso estilo de la industria.

Pero bueno, creo que ya me he alargado bastante acerca de *Macross*, es hora de conocer lo que realmente nos interesa acerca de esta saga en esta ocasión: *Macross Zero*.

Macross Zero OVA Volumen 1, en venta en Japón, engloba un total de 5 episodios, cada uno dura aproximadamente unos 30 minutos, está lanzado al mercado por **Big West**, **Bandai** se encarga del diseño y el *Story Board* pertenece a **Shoji Kawamori**, el productor y director mecánico: **Ichiro Itano** (el que se encarga de que las máquinas tengan sentido, es decir, estudia como deberían ser los robots en la realidad), y el diseño de personajes que pertenece a **Takuya Saito**.

Y después de tanto rollo técnico, un breve resumen de la historia. Pocos años después de que

una Gran Nave Alienígena se estrellara en la Tierra que más tarde será nombrada el SDF-1. La humanidad se ha dividido en 2 bandos, las fuerzas de la unificación y el grupo anti-Unificación, mientras sucede el conflicto, Shin encuentra a una chica cuyo su único deseo es vivir en Paz.

La historia en realidad estaría ubicada en un lugar temporal anterior a la Serie de Television Chojiku Yosai, emitida en la televisión japonesa en 1983. En ese tiempo la humanidad no sabía nada sobre la existencia de los Zentraedi.

En comparación, ***Macross Plus*** describe un mundo 30 años después de que la primera serie terminara, y también existió una historia llamada ***Macross 7***, pero esta nueva serie de nombre ***Macross Zero*** es en realidad una *precuela*, después de 20 años de secuelas, ¿por qué se hizo una *precuela*? Quizá porque algunas partes de la historia no estaban muy claras y éste es el momento perfecto para saber un poco más sobre el pasado de ***Macross***, o tal vez están viendo que eso de hacer capítulos anteriores de series aclamadas tiene éxito (sólo hay que ver ***La guerra de las galaxias***) y han decidido intentar hacerse de oro.

Quizá la mejor forma de describir ***Macross Zero*** sería "regresar a sus raíces", dejando a un lado el avance en la tecnología visual de hoy en día, ***Macross Zero*** es más similar a la serie Original de ***Macross***.

Como ejemplo tenemos a Shin Kudo. El protagonista de Macross Zero es muy parecido a los Zentraedis que conocimos en la serie original en su forma de ser y pensar. En cambio, Sara, la heroína de ***Macross Zero***, puede verse como una reflexión de la gente de la Tierra, que rechaza aceptar a Shin Kudo por su punto de vista tan diferente y su preferencia por pelear en vez de Dialogar. Los dos se encuentran en una isla desolada atrapados en medio de una Caótica Batalla, de la misma forma que en la primera serie de ***Macross***. ***Macross Zero*** marca el retorno de temas de la primera serie, más que volver a repetir las viejas ideas, intenta poner algo nuevo en la fábula con una nueva y excitante historia.

Shoji Kawamori ha creado una variedad inmensa de diseños mecánicos en estos años, algunos de sus trabajos son ***Kido senshi Gundam 0083***, ***Kokaku Kidotai(Ghost in the Sheel)***, su primer trabajo como director fue ***Macross Do you remember love?*** En 1984.





Kawamori es muy entusiasta sobre ***Macross Zero***, viajó por el mundo con su director asistente **Hakayuki Tanaka** para hacer investigaciones para la serie y crear nuevas valkirias; incluso viajaron a una pequeña isla en Tailandia para el ambiente de su isla de ***Macross Zero***, el artista de CG incluso trabajó más de un mes sólo para el diseño de la Cabina de la nueva Valkiria.

CRONOLOGÍA MACROSS

1982 Choo Jikuu Yousai Macross (Macross Super Dimensional Fortress)

1984 Macross Do you Remember Love? (Ai,



Oboeteimasuka)
1987 Macross Flashback (Chou Jikuu Yousai Macross Flashback 2012)
1991 Macross II (historia paralela con personajes diferentes)
1994 Macross Plus (muchos años después... El proyecto Omega...)
1994 Macross 7 (serie transmitida en Japón)
1994 Macros Trash (manga publicado en Japón)
1995 Macross 7 Encore (Film)
1997/98 Macross Dynamite 7 (Mini serie de 4 OVA)
2002 Macross Zero (La última serie... y a la vez la primera, relata los sucesos previos al ataque Zentraedi, lo mejor de lo mejor)

PERSONAJES

Sara: Hija de un sacerdote, creció en una pequeña isla en los mares del sur. Sara detesta a las fuerzas armadas.

Shin Kudo: Shin perdió a su familia cuando era muy pequeño. Ha estado en las fuerzas armadas toda su vida y no conoce el significado de "libertad personal".

Mao: Es la hermana menor de Sara, Mao se convierte rápidamente en amiga de Shin. Ella sueña con vivir en una Gran ciudad.

Hikaru Ichijo: El protagonista de la primera serie de Macross, originalmente él era un civil, más adelante entra a las fuerzas armadas y se convierte en uno de los mejores pilotos de la VF-1 Valkyrie.

Lynn Minmay: La joven chica que sueña con ser una famosa cantante. La belleza de su voz es la llave para que existieran relaciones entre los zentraedi y los humanos.

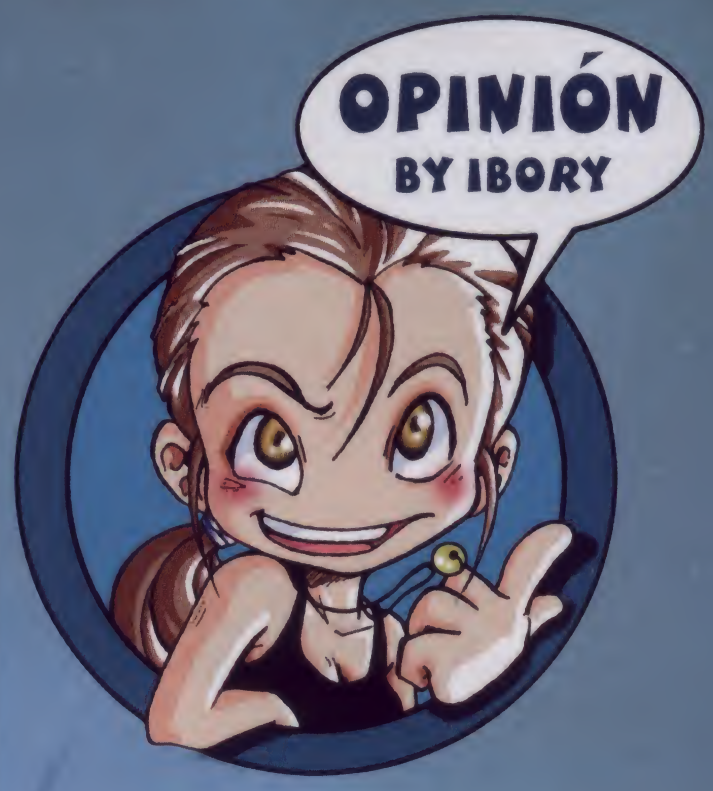
Silvia B. "Ibory"
(c) Studio Nue

LO MEJOR

Sin duda alguna, lo mejor es la música, que ha conseguido trascender hasta convertirse en un ente propio alejado de la serie que le dio la vida.

LO PEOR

Para mí será siempre el que se trate de una serie de mechas, pero eso es algo personal, no me hagáis mucho caso



Como bien sabéis, los mechas no son mi fuerte, y no porque no los entienda, sino sencillamente porque no me gustan, pero como no es de buen gusto privar a los demás de las cosas sólo por el gusto propio, pues he decidido comentaros esta serie, que seguro que a más de uno le encantará.

Como siempre he dicho, me parece totalmente increíble que series como ésta se hagan tan famosas, pero en fin, hay muchas cosas en este extraño mundo que no soy capaz de comprender, y no por ello dejan de ocurrir, de modo que como dijo un gran sabio, si no puedes con ellos únete, y yo añado, y sino: déjalos en paz, así que eso haré yo en este caso, me limitaré a comentar la serie, y a no decir nada más, puesto que no quiero influir en esta ocasión con mis ideas a posibles nuevos adeptos a esta saga, de todos modos, he visto imágenes de *Macross Zero*, que realmente me han encantado, a lo mejor no quiero dar mi opinión por no admitir que en el fondo me ha gustado, aunque sólo sea un poco, qué le vamos a hacer, así son las cosas. Bueno, de momento os dejo. Ya nos veremos en otra página.

JING



Ésta es la historia de un ladrón, pero no de uno cualquiera. Ésta es la historia del rey de los ladrones. La leyenda dice de él que podría robar las estrellas si quisiera. La verdad es que, como leyenda, no está mal, pero... ¿Qué pasaría si aquel del quien todo el mundo habla, ese misterioso rey de los ladrones, no fuera más que un pequeño maleducado que sólo piensa en el dinero y en las mujeres? Ésta es la verdadera historia de *Jing*, el ladrón más descarado (con permiso de Lupin) del universo manga.

Lo curioso de ser una leyenda viviente es que, en ocasiones, la realidad supera a la ficción. Desde luego, nadie diría a simple vista que Jing es ese rey de los ladrones del que todo el mundo habla. Pero mira por donde, las apariencias engañan, y la fama de este insolente joven le precede, y con razón. Jing pertenece a una legendaria estirpe de ladrones. Su madre fue una legendaria ladrona, y su extraña desaparición no hizo sino aumentar la fama de toda la familia de ladrones. Todo el mundo conoce las historias que rodean a esa misteriosa familia de rateros, cuyo último descendiente aún sigue con vida. Sin embargo, Jing no es, ni de lejos, el prototipo de ladrón de leyenda. Ni siquiera roba a los ricos para dárselo a los pobres. Él roba por diversión, por afán de aventuras y por necesidad de emociones fuertes, pero no le interesa ni la fama ni el dinero. Él sólo quiere ganarse la vida... robando. Así que, aparentemente, Jing viaja de ciudad en ciudad con el único interés de correr grandes aventuras, guiado a menudo por las leyendas sobre uno u otro tesoro escondido en alguna parte del mundo. Sus únicas posesiones son la amistad de Kirsch, un extraño pajarraco de muy malas pulgas y peores modales (sobre todo con las mujeres), y un extraño colgante, recuerdo de su madre. Esta suerte de amuleto será fundamental en el desarrollo de la historia, aunque lo único que conocemos en principio es que Jing es capaz de defenderlo aunque le cueste la vida. Porque pese a lo que pueda parecer, Jing es un tipo con buen fondo. Malas formas, eso sí, pero buen fondo. Y cuando alguien necesita su ayuda, acaba echando una mano, aunque sus métodos no sean demasiado ortodoxos. Cuando las cosas se ponen feas, Jing se enfunda a su mascota alada en el brazo, y al grito de Kirsch Royal es capaz de emitir un rayo de energía capaz de destruir montañas enteras. Y eso, ni siquiera en el estrafalario mundo de Jing, se ve todos los días. Porque decir que el mundo donde se ubican las hazañas de Jing es un mundo irreal es decir poco. En el mundo de Jing las grutas se lavan las estalactitas con un cepillo de dientes, los zombies beben ron y ratas enormes juegan al black jack en un barco fantasma, reconvertido para la ocasión en un casino ilegal.



Porque sólo en un mundo de ciudades irreales y monstruos parlantes, donde la lógica está basada en la más increíble de las fantasías y donde las leyes son creadas por locos, Jing podría ser el mayor de todos los ladrones.

Jing es un verdadero ejercicio de imaginación, donde pasar de largo una viñeta puede suponer perderse un gag o



KING OF BANDIT JING

un chiste oculto tras la historia principal, por lo que leer el manga una segunda o una tercera vez es indispensable, no sólo para disfrutar de la trama principal (distribuida en capítulos autoconclusivos), sino para encontrar todos esos pequeños detalles que hacen a la serie tan divertida.

EL MANGA

Publicado por primera vez en 1995 en Japón por la editorial **Kodansha**, el éxito de ***Jing*** se ha reproducido en casi todos los países donde ha sido publicado. La serie de ***Jing*** se compone de siete tomos, donde conocemos a los personajes principales y recorremos ese mundo de fantasía acompañando a Jing y a Kirch en sus aventuras. En el estilo de **Yuichi Kamakura** podemos encontrar multitud de referencias, desde otros manga de la época a ambientes y personajes inspirados en la mítica *Pesadilla antes de Navidad* de **Tim Burton**, lo que os puede hacer una idea de lo extraño que es el mundo en el que nos movemos, de manera que nunca sabes lo que te espera cuando vas a darle la vuelta a una página de *Jing*. Cuando se suponía que la serie había acabado, su autor sorprendió a propios y a extraños con una secuela, titulada ***Jing: Twilight Tales***. Esta serie de siete tomos no es una continuación al uso, es decir, no comienza la historia donde la dejó la anterior serie. ***Jing: Twilight Tales*** se acerca más a una segunda versión de ***Jing***, una versión que mejora los pequeños defectos de la primera parte para crear así la versión definitiva del universo *Jing*. En este lavado de cara, el humor es menos infantil, y el tono general es más adulto que la primera versión, aunque pierde algo de frescura y originalidad. En lo que sí gana es en el apartado gráfico, donde se pulen pequeños defectos de la primera serie (como un entintado francamente desastroso y un dibujo poco pulido), para conseguir un producto muy interesante.









La historia de este nuevo Jing comienza en una ciudad llamada Czarine. En su calle principal se está celebrando un funeral, y todo el mundo se encuentra sumido en una profunda tristeza. De repente comienza a escucharse una leve risa, que acaba convirtiéndose en un enorme escándalo. Nadie puede imaginarse como alguien tiene la desfachatez de reírse en ese triste acontecimiento. Pero lo peor de todo es que la risa es tan contagiosa que el resto de asistentes al funeral acaba llorando... pero de la propia risa. El causante de todo es Jing, que ha dejado caer una "bolsa de sonrisas" (un extraño aparato que emite sonoras carcajadas) en el ataúd del reciente fallecido. Pero no os creáis que Jing no tiene ningún tipo de escrúpulos; el cuerpo presente no es otro que el dictador de la ciudad, el cual ha tenido atemorizados a todos sus habitantes hasta ahora. Sin embargo, Tovarisch, la mano derecha del temido dirigente, es incluso más peligroso que su antecesor. Pese a que todos los habitantes de Czarine están en contra suya, no pueden hacer nada, debido al ejército que Tovarisch tiene a su cargo, una impresionante flota de guardaespaldas teledirigidos.

Pero si Jing está en esa ciudad es que allí hay algo que merece la pena ser robado: no hay que olvidar que, pese a todo, Jing tiene una fama que mantener. En este caso, el tesoro más preciado de la ciudad es el llamado Orephone, un mineral capaz de producir la suficiente energía eléctrica para llegar a las estrellas. Por supuesto, Tovarisch también va detrás del mineral, el cual se encuentra escondido en un castillo flotante de difícil acceso. Mientras Jing y Kirsch huyen de los matones de Tovarisch, se encuentran con un misterioso cartero que también es perseguido por el ejército de Tovarisch, así que se une a Jing para librarse de los enemigos. La misión del cartero es, obviamente, entregar una carta en esa ciudad, concretamente, en el palacio flotante. Buscando un acceso al palacio, Jing y su nuevo compañero conocen a los Sledgehammer, una extraña raza con un ojo en la frente, que no pueden salir a la luz del sol, y han de vivir apartados de la luz.

Los Sledehammer ayudan a escapar a Jing de una nueva emboscada del ejército de Tovarisch. Jing decide matar dos pájaros de un tiro, y mediante un cable de alta tensión consigue llegar al palacio flotante y, mientras roba el Orephone, entrega la carta a su destinatario. Sin embargo, las cosas no salen como era de esperar. Jing encuentra al destinatario de la misteriosa carta, que no es otro que un misterioso niño, creador del Orephone. Su intención no era crear una fuente de energía, sino un medio que le permitiese comunicarse con su madre, muerta años atrás. Si, como el niño imaginaba, ella estaba en el cielo, tendría que construir una máquina lo bastante potente como para llegar a las estrellas. Sin embargo, pese a que lleva mucho tiempo intentando comunicarse con ella, nunca recibe noticias del más allá. Hasta ahora.

Al final, Jing decide no robar el Orephone. En realidad, comprende perfectamente el apego del chaval por su madre, ya que él sigue ligado





a la suya gracias a su misterioso colgante. Pero en una ciudad hay muchas otras cosas que robar...

ÉXITO INTERNACIONAL

Como ya he dicho, casi todos los países donde se ha publicado *Jing* han acabado por sucumbir al encanto de este ladronzuelo. En Japón se cuentan por millones los tomos que ha vendido la serie, y en Estados Unidos se ha publicado la primera serie, mientras que *Twilight Tales* lleva camino de superar a su predecesor, ya que la editorial **Tokyopop** lo está editando con gran éxito. Sólo hay que darse una vuelta por Internet para descubrir la cantidad de fan arts de la serie, lo que significa que los aficionados de *Jing* son, además, entusiastas de la serie y de sus personajes. Todo manga que se precie por ser más o menos conocido tiene asegurado su paso a la animación, y *Jing* no iba a ser una excepción. En este caso, *Jing* cuenta con una serie de televisión de 13 capítulos más dos OVA, editados en marzo de 2004. La animación corre a cargo del **Studio Deen**, y su director, **Hiroshi Watanabe**, es conocido por ser el encargado de las películas de *Slayers* o la serie de animación de *Orphen*, que también hemos tenido la oportunidad de disfrutar en España. Tanto la serie como los OVA recogen algunos de los capítulos de la primera etapa del manga. En estados Unidos ya han podido disfrutar de esta serie que cuenta con un diseño bastante atractivo. Así que sólo queda cruzar los dedos, esperar a que alguna distribuidora se fije en ella y nos acerque una de las series más divertidas de los últimos años.

JING EN ESPAÑA

Estoy seguro de que a los más veteranos en esto del manga recuerdan, con cierto sabor agridulce, que hubo un tiempo en el que la oferta de títulos no era, ni de lejos, lo que es hoy en día. Allá por el año 1998, la situación del manga en España era muy distinta a la actual: Al escaso número de títulos publicados se sumaba la escasa diversidad de los mismos, que se limitaban a intentar repetir las fórmulas del éxito de series como *Dragon Ball* o *Los Caballeros del Zodiaco*. Con este panorama apareció *Jing* en España, como un soplo de aire fresco que pretendía ofrecer algo nuevo dentro del tipo de manga que se publicaba aquí. El experimento no llegó a cuajar entre el público español y únicamente se publicó el material correspondiente al primer volumen japonés de la serie. El fracaso de *Jing* pudo estar debido al desconocimiento de su autor, que no pudo hacerse un hueco en el corazón (o en el bolsillo) del aficionado español. Quién sabe si con la situación actual, y después de que varias series canceladas en su momento en España hayan sido rescatadas con gran éxito, el futuro cercano nos ofrezca la posibilidad de rescatar a un personaje tan curioso como Jing, cuyas aventuras resultarán todo un hallazgo para algunos y un dulce reencuentro para otros que, hace siete añitos, descubrimos las originales historias de Jing, el rey de los ladrones que poseía el mayor de los tesoros: un enorme corazón de oro.

Alfonso Casas

(c) Studio Deen

Desert Coral



Sé que siempre me quejo de que las historias que nos traen los autores últimamente carecen de imaginación, ya que suelen basarse en tramas utilizadas en otras obras; pero en esta ocasión he conseguido encontrar algo realmente interesante: *Desert Coral.*

En *Desert Coral* de **Wataru Murayama**, nos encontramos a Naoto Saki, un estudiante de instituto cuyas notas no son tan buenas como él querría, ya que está quedándose continuamente dormido en clase, entrando en periodos de sueño que más bien parecen comas.

Pero, ¿a quién no le ha ocurrido alguna vez eso de quedarse dormido en clase?, aunque no está bien, nos ha pasado prácticamente a todos, peor de lo que no nos ha pasado es lo que le ocurre a Naoto, ya que el cree que lo que sueña es real. Vale, vale, también nos ha pasado a muchos que pensamos que nuestros sueños parecen de verdad, pero no me refiero a eso, sino a que Naoto sueña con otro mundo, ¡y ese mundo es real!

Cada vez que Naoto sueña, aparece en Desert Coral, un extraño mundo en el que existen dragones, elfos y, por supuesto, magia. En este mundo, Naoto siempre es un mero espectador, suele ver las peleas de los protagonistas desde lugares ocultos, o eso cree él, en fin que lo vive todo como si estuviese viendo una película. Pero un día, una de las muchachas a las que ve constantemente en sus sueños, Lucía, se le queda mirando y en ese momento se despierta. No sabe muy bien lo que ha ocurrido, pero sabe que la chica le ha visto, sabe que no sólo es un sueño y le da miedo volver a dormirse, pero de todos modos tiene que hacerlo. Así que en su siguiente sueño descubre que el mundo que visita en su inconsciencia se llama Orgos, esta vez Lucía le habla.

El pobre muchacho teme volver a dormirse, porque cree que sufrirá algún tipo de daño si vuelve a aparecer en ese mundo, de modo que casi no pega ojo por las noches, lo que hace que se vaya durmiendo por las esquinas, en el colegio o en el metro. En una de estas "siestas", vuelve a aparecer en Orgos, justo cuando Lucía estaba invocando a un monstruo, supongo que ya podéis imaginar el resto, ya que todo el mundo cree que el monstruo que Lucía ha invocado es el pobre de Naoto, y digo el pobre porque le toca enfrentarse a un





monstruo de verdad. En la lucha es herido, cosa que parece no importarle a Lucía, ni a ninguno de sus acompañantes, ya que para ellos sólo es una invocación. Al despertar, Naoto descubre la misma herida en su rostro que la que se había producido en la reyerta en Orgos, de modo que termina de creerse que Desert Coral no pertenece sólo al mundo de sus sueños, sino que es algo real, que existe en algún sitio.

Parece ser que a nuestro protagonista le atrae la idea de pasar tiempo en Desert Coral, pues quiere averiguar cuál es su relación con ese mundo y, sobre todo, quiere saber qué interés tiene Lucía en él. Por otro lado, tenemos a Chisato Shino, una compañera de clase de Naoto, que empieza a preocuparse por él debido a sus constantes entradas en coma. Naoto sabe perfectamente que todo esto no es un juego, ya que en su última visita salió herido, pero aun así sigue soñando con Orgos en contra de su voluntad y es instado a luchar por Lucía cada vez que lo ve. Tanto está Naoto implicado en sus sueños con este extraño mundo, que en uno de sus "viajes", libera a un bebé dragón de ser capturado por unos elfos, que en esta ocasión son los malos del cuento. Al despertar, descubre aterrorizado, que el pequeño Miiih, nombre que nuestro protagonista le ha dado a este ser, ha conseguido atravesar la barrera entre sus sueños y la realidad. Esto es posible porque el dragón encierra en su interior el espirito del tiempo, por lo que puede estar en cualquier lugar en el momento en el que lo desee, lo que nos hace pensar, si Naoto también disfrutara de ese mismo espíritu. El caso es que la vida de nuestro protagonista se complica cada vez más, porque tiene que capturar al pequeño dragón y conseguir llevarlo de vuelta a Orgos, conseguir que nadie descubra lo que ocurre (pese a que muchos ya han visto al bicho volador que escupe fuego). Además, tiene a la pobre de Chisato tras él, preocupada por lo que pueda ocurrirle, aunque dispuesta a ayudarlo en lo que sea.

En esta ocasión, Desert Coral llega a nuestras manos gracias a **Ivrea**, una de las editoriales que, como ya sabéis, más me gustan, ya que cuidan al máximo detalles como la edición, para conservar al tope el espirito original de la obra. También, en todos sus tomos, incluyen una magnífica sección de explicaciones.

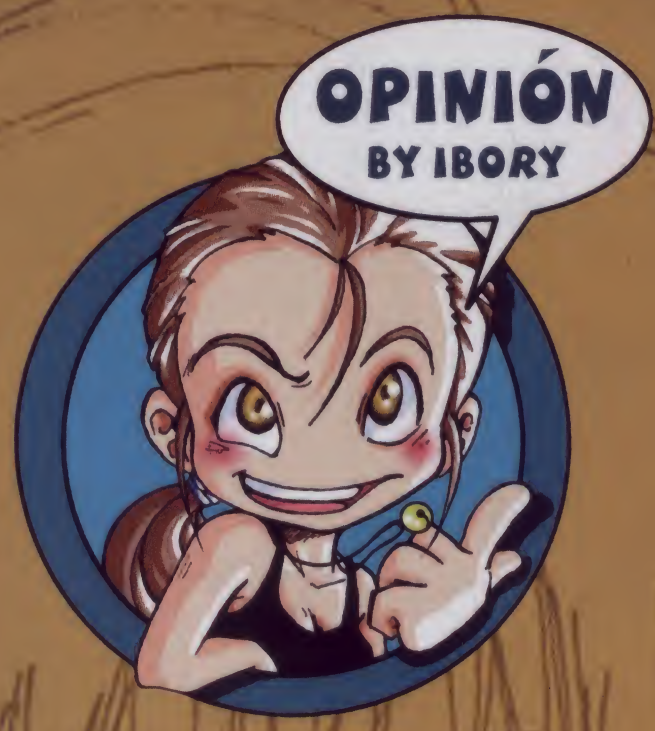
Silvia "IBory" Bosqued
(c) Wataru Murayama.

LO MEJOR

Lo mejor, la gran imaginación de la que hace gala **Wataru Murayama**.

LO PEOR

La falta de calidad gráfica debido, sin duda, a la poca experiencia del autor.



Si hemos de fijarnos sólo en la portada de este manga, diremos que no atrae demasiado la atención, ya que es algo sosilla (al menos en mi opinión). Sin embargo, sólo tenemos que comenzar a leer sus páginas para darnos cuenta de que realmente vale la pena, pues tiene todo aquello necesario para triunfar: un poco de humor, luchas, magia, romance, bichos raros como dragones y elfos..., como veis es una obra bastante completita, lástima que pierda bastante en cuanto a calidad gráfica; aunque teniendo en cuenta que su autor se dio ha conocer en el mundo profesional gracias a ella en el 2002, no nos podemos quejar. Otros muchos autores llevan mucho más tiempo en la brecha y son aun peores; pero bueno, para una vez que parece que no me voy a meter mucho con la obra en cuestión, será mejor que lo dejemos aquí. No sin antes deciros que si esta noche soñáis que me regaláis algo para navidad, no será real; aún no me habéis hecho ningún regalo, continúo esperando, ji ji.

COMIC ARTIST ASIA



Hace unos cuantos números, concretamente en el número 60 de ésta, vuestra revista, comentábamos la salida de un libro de ilustraciones llamado *Japanese Comickers*, un *art book* que reunía a algunos de los mejores artistas japoneses aparecidos en las páginas de la prestigiosa revista Comikers. Pues bien, recientemente acaba de aparecer en Estados Unidos la segunda parte de este libro de ilustraciones, mucho más completo e interesante, si cabe, que su primera parte. El título: *Comic Artist- Asia*.

Para empezar, y como bien indica el título del libro, en este caso no sólo aparecen artistas japoneses. Ahora el círculo se amplía para acercarnos el buen hacer de artistas provenientes de diversos países asiáticos. Así, este *Comic Artist- Asia* nos ofrece una visión global de los estilos más diversos que están de mayor actualidad en el continente asiático.

Los artistas que aparecieron en el primer volumen de esta compilación eran jóvenes creadores que pese a demostrar su habilidad en campos tan diversos como el diseño de personajes para videojuegos y la ilustración infantil, tenían en común haber publicado algunas ilustraciones en la revista *Comickers*. Esta revista es toda una institución en Japón, y en ella se pueden encontrar desde las últimas tendencias en moda hasta los últimos estrenos de cine, manga e ilustración. Es por esto que los autores que aparecen entre sus páginas, pese a no gozar de una fama mundial, sí poseen una calidad excepcional que se demuestra en cada una de sus ilustraciones. Una de las secciones más interesantes de la revista *Comickers* es la llamada *How To...*, en la que diversos ilustradores enseñan, paso a paso, el proceso de realización de alguna de sus obras. Al igual que en el primer volumen, este *Comic Artist – Asia* conserva ese espíritu didáctico y cada autor que aparece en el libro dedica unas páginas a repasar el proceso de realización de alguna de las obras incluidas en el *art book*. Sin duda toda una delicia para todos aquellos de vosotros que estéis interesados en el mundo de la ilustración, no sólo como espectadores, sino como creadores, pues en este libro encontraréis algunos interesantes trucos para conseguir un resultado final tremendamente profesional. Eso sí, tenéis que dominar el inglés y tener un poco de paciencia, porque algunos términos técnicos resultan algo difíciles de traducir, aunque el contexto general es fácilmente entendible si tienes un nivel medio del idioma.

Una diferencia importante con respecto a su antecesor es que este *Comic*



Artist- Asia, pese a contar con artistas poco conocidos en nuestro país, sí cuenta con algunos autores de cierto renombre en el continente asiático. Quizá no os suenen mucho, pero seguro que en alguna ocasión habéis visto un videojuego o un anime con diseños suyos, por no hablar de algunos mangaka galardonados con premios tan importantes como el **Tezuka Award** o el **Grand Prix** de **Comickers**.

Los doce artistas que componen con sus obras las páginas de este *art book* son:

Joshclub: Se trata de un joven coreano (cuyos artistas favoritos son **Naoki Urusawa y Hiroaki Samura**) con una impresionante mano para el coloreado por ordenador.

Imperial Boy: Un japonés que ha trabajado para diversas compañías de videojuegos y que ahora vende sus ilustraciones a través de Internet.

Ryusuke Hamamoto: Diseñador de personajes para videojuegos, ha realizado el diseño de las criaturas para el videojuego de **Fullmetal Alchemist,** entre otros trabajos de renombre.

Maxx: Nacido en Corea, este ilustrador, pese a llevar pocos años dibujando, ya cuenta con el diseño de varios videojuegos de *Sony* a sus espaldas.

Opon: Ilustrador y diseñador de videojuegos también nacido en Corea.

Craig Au Yeung: Este curioso artista nacido en Hong Kong ha conseguido que su extraño estilo haya servido para ilustrar el trabajo de varios artistas pop de su país, además de publicar



más de 20 cómics en su país de origen.

Nyoro: Un interesante dibujante con un estilo poco habitual en su Japón natal.

Kon- Shu: Es uno de los artistas cuyo estilo es más cercano a lo que estamos acostumbrados a entender como típicamente japonés.

D.K: Japonés de nacimiento, ha diseñado personajes y mechas para varias series de televisión e ilustrado las cubiertas de diversas novelas.

Ayara: En este caso se trata de una ilustradora infantil nacida en Hokkaido.

Sigueru Katoh: Un jovencísimo mangaka japonés que, pese a sus 24 años, ha conseguido publicar mangas en revistas como el *Shonen Jump* y haber ganado, además, un **Tezuka Award** por su manga *Me and the rabbit.*

Kumiko: Una ilustradora ganadora de un premio por sus ilustraciones concedido por ***Comickers***.

Como veis, hay de todo y para todos los gustos, así que es muy difícil que no os interese el estilo de alguno de estos autores. De algunos de ellos, como el caso de **Sigueru Katoh** o **Craig Au Yeung**, podemos admirar algunas de las páginas de sus mangas. De otros, como *Maxx*, podemos observar sus diseños para algunos videojuegos. Otros muestran trabajos realizados para concursos, cubiertas de libros, diseños de personajes... en definitiva, una variada muestra de estilos y obras que nos abren los ojos ante la calidad, cantidad y variedad de producción en la mayoría de los países asiáticos.

Este *Comic Artist- Asia* tiene una estructura muy similar al *Japanese Comickers*, aunque incluye algunas mejoras en cuanto a maquetación e información sobre los autores. El libro comienza con un índice donde aparecen los nombres de todos los autores que aparecerán en las páginas posteriores. Tras una





pequeña introducción al libro, donde se habla de la interacción cultural entre los países asiáticos y los diferentes términos que se utilizan para referirse al manga en otros países (como *manhua* en China o *manhwa* en Corea), pasamos directamente al primero de los artistas antes mencionados. La estructura de las páginas destinadas a cada autor es siempre la misma, lo que ayuda a mantener la coherencia y el diseño en las páginas del *art- book*. En primer lugar, conocemos, gracias a una pequeña ficha, el nombre, lugar y fecha de nacimiento y sexo de cada autor, además de los estudios relacionados con el arte, herramientas utilizadas para dibujar (la mayoría de ellos especifican incluso la capacidad de sus ordenadores), autores favoritos y premios recibidos. Tras esta primera página de presentación, aparecen las ilustraciones propias de cada uno de ellos. De todas las ilustraciones, el propio autor elige una para confeccionar la siguiente sección, titulada *How I work*, donde ellos mismos explican sus técnicas a la hora de ilustrar. Por último, una pequeña guía de ilustraciones nos explica dónde, cuándo y por qué apareció cada una de las obras. Tras esta pequeña sección, que no aparecía en el ***Japanese Comickers***, se da paso al siguiente autor, y así hasta terminar con los doce artistas que componen el libro. Para finalizar, un glosario con los términos utilizados que puedan resultar difíciles de comprender, que incluyen breves reseñas sobre algunos conocidos mangakas o animadores.

Este ***Comic Artist- Asia*** no tiene desperdicio alguno. No sólo nos ofrece la posibilidad de descubrir el arte que se produce en otros países asiáticos, además de Japón (y que, además, no tienen nada que envidiarle), sino que podemos aprender las técnicas y los pasos que los dibujantes siguen para crear sus ilustraciones. Tampoco os voy a engañar, algunas guías que proponen ciertos autores son escasas y aportan poco al proceso, así que tampoco os esperéis esos trucos personales que cada autor guarda bajo la manga. Pero, al fin y al cabo... si vosotros tuvierais un método único y personal que os diferenciara de todos los demás... ¿ lo compartiríais?

En cualquier caso, ***Comic Artist- Asia*** es una compra más que recomendable, como ya lo era en su día ***Japanese Comickers***, primera de las compilaciones de artistas de la revista ***Comickers***, sólo que este segundo volumen incluye algunas secciones y novedades que mejoran aún más el producto con respecto a la primera entrega. Esperemos que ésta no sea la última y que pronto podamos disfrutar de una nueva entrega de estos auténticos libros de arte que nos acercan un poco más a la ilustración oriental más actual y elaborada. Si, como el *Japanese Comickers*, llega a distribuirse en nuestro país en algunos grandes almacenes especializados, no dudéis en echarle un ojo. Seguro que os parecerá interesante.

Alfonso Casas











Envía **DOKANJUEGO** CÓDIGO JUEGO JAVA AL **5757**

Envía DOKANJUEGO 1555 al 5757 para tener el juego de "Pamela Anderson" y disfrutar...













Envía **DOKANPOLI** CÓDIGO POLIFÓNICA Ó SONIDO REAL AL **5757**

Envía DOKANPOLI 84760 al 5757 y escucha "Obsesion" en tu móvil

top 20

84826	Dale don dale
84680	Dragostea din tei
84760	Obsesion
82652	Fiesta Pagana
84428	Asturias
82935	Noches de bohemia
80239	Final Countdown
84779	Mariacaipirinha
84942	Con la luna llena
84920	Pastillas de freno
84203	Dos gardenias
80093	Equador
84068	Du hast
84226	Cafe del mar
80111	Sweet Child of Mine
83849	Molinos de viento
80056	Insomnia
84967	We will rock you
84926	Despre tine
83814	Satisfaction

top nacional

82380	Dame Veneno
84918	Camina y ven
84997	Valio la pena
84216	La costa del silencio
84744	Malo
82886	Ni mas, ni menos
84642	Angel malherido
84919	Una foto en blanco y negro
84904	Hablando en plata
84426	Abre tu mente
84734	Insoportable
84993	Precisamente ahora
84720	Lola
84731	La vida al reves
84996	Ella
84791	La rueca
83856	20 de enero
84432	Fuente de energia
84500	Te quise tanto
84852	Duele el amor

top cine

84937	Kill Bill
80017	Mision Imposible
84067	El Exorcista
84440	El señor de los anillos
83883	Fraggle Rock
80143	La Pantera rosa
84064	Star Wars
80125	Mortal Kombat
80096	Pulp Fiction
80044	Rocky
84724	El bueno, el malo, feo
84207	El Padrino
84759	Gladiator
80014	James Bond
84231	Bar coyote
80091	20th Century Fox
80043	Terminator
80023	Austin Powers
80194	Dirty Dancing
84943	Shrek 2

top tv

80025	Los Simpsons
84930	Del pita del
80108	Benny Hill
83834	La abeja maya
84437	Shin Chan
80174	Expediente X
80065	Friends
80131	Buffy Cazavampiros
80048	El coche fantastico
80074	El equipo A
84560	Curro Jimenez
84369	Los 80
84433	Nos vamos a la cama
83648	La familia Munster
84692	Rasca y pica
80249	Futurama
84268	Embrujadas
83884	El principe de Bel air
84940	Sexo en Nueva York
83836	Heidi

top rock

80298	Master of Puppets
80277	Nothing else matters
81459	Smoke on water
83655	Thunders truck
80293	Its my life
80623	November Rain
80062	In The End
84624	The trooper
80217	Satisfaction
84204	In the shadows
80137	Enter Sandman
83885	Numb
84708	Smells like teen spirit
84084	2 Minutes to midnight

top pop

80726	No woman no cry
83584	Bring me to life
84519	Left outside alone
84822	Opa opa
84922	Sick and tired
84252	Hey ya
84905	Lets get it started
80001	In Da Club
80078	Billy Jean
80269	Freestyler
80472	Every breath you take
84676	Don´t tell me
84944	Universal prayer
84652	My band

top dance

80642	Enjoy the silence
84201	Voglio vederti danzare
83228	Samba Adagio
81664	Children
80067	Belissima
84263	Traffic
84605	Shin chan dance
83675	Flight 673
84572	Infected
83661	Axel F 2004
84776	Stripped
84787	Beso en la boca
83863	Fallin high
84958	Magalenha

top himnos

82172	Barcelona
84446	Cara al sol
83188	Real Madrid
83808	H. de España
84489	Els segadors
84094	H. Republicano
82123	Athletic Bilbao
82124	Atletico Madrid
84362	Champions League
82190	Betis
84436	100 Real Madrid
83258	Sevilla F.C.
84494	La internacional
84490	Asturias patria querida

Envía **DOKAN** CÓDIGO TONO AL **5757**

Envía DOKAN 59812 al 5757 y escucha "Buleria"

top tonos

53411	Dragostea din tei
54456	Obsesion
54210	Fiesta pagana
54473	Dale don dale
54420	Oye el boom
59812	Buleria
54443	Lola
54450	Malo
54395	Los Serrano
54276	Ni mas ni menos
53389	Dos gardenias
60238	Nothing Else Matters
72191	Mortal kombat
72107	Braveheart
59792	Hey ya
54447	La vida al reves

tonos nacional

62101	Fuente de energia
54407	Tengo
62105	Asturias
62102	Abre tu mente
54274	Hasta que el cuerpo aguante
54391	Son de amores
62106	La chica de la habitacion de al lado
54479	Bambu bambu
54427	Bailemos
54461	La rueca
54371	Nunca debi enamorarme
54448	Te perdi
54435	No tienes corazon
54434	Bla, bla, bla
54422	Ni una lagrima mas
62107	Ya nada volvera a ser como antes

tonos pop rock

59852	My band
60004	Highway to hell
59837	Left outside alone
60012	Sweet child of mine
60024	The final countdown
59168	No woman no cry
60013	Number of the beast
60213	The Trooper
59626	In Da Club
60118	In the end
60679	In the shadows
60570	Bring to life
59874	Opa opa
59706	Get busy
59709	Crazy in love
59860	Fuck it

tonos dance

53240	Lethal industry
53205	Samba adagio
53221	Infected
53362	Giulia
53237	Universe
61012	Breathe
53375	Traffic
53009	Freestyler
53014	Ecuador
53384	Voglio vederti danzare
53199	On the move
53060	Cafe del mar
53404	Da Hype
72020	Insomnia
53415	Mariacaipirinha
53413	Love comes again

Envía **DOKANMMS** CÓDIGO FOTO Ó STRIPERS ANIMADA AL **5757**

Envía DOKANMMS 37010 al 5757 para tener al "Che" ó DOKANMMS ARIA al 5757 y disfruta.



SONIDOS REALES

EXORCISTA	Coge el teléfono... cabrón!!!
TARAREO	Estas niñas te lo cantaran hasta el cansancio...
ALELUYA	Salvado por la llamada!
PITA	Anuncio Coca Cola
ORGASMO	Esta chica lo está pasando muy bien...
KIKIRIKI	Gallo cacareando Igualito que en el campo!
INFIERNO	Thriller, la famosa carcajada...De miedo!!!
POLICIA	Todos se sentiran como en N Y al oirlo...
TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela.
CHITA	Igual que en la Jungla... Realismo exótico!

Ej: Envía DOKANPOLI ALELUYA al 5757 y cada vez que te llamen sentirás la luz divina

IMITACIONES DE FAMOSOS

PORTERO	"...un poquito de por favor..."
VELANEGRA	Esto si que es predecir el futuro...
FRESITA	Cuánto tiempo lo aguantarás?!!!!
TORRENTE	Te lo vas a creer???
PUERTORICO	con "esssooo..." no te perderás ni una.
BORIS	Histérico como siempre
PAPUCHI	Eso sí que es rarrrrro
POCHOLO	De locura... A tope!
TAMARA	Más "tamaresco" que nunca
RISITA	"cuñaooo!!!".. Te suena verdad?

Ej; Envía DOKANPOLI VELANEGRA al 5757 y la voz de Lola te lo predecirá cuando te llamen

Logos y Tonos compatibles con modelos adaptados. Compatibilidades: POLIFÓNICAS y SONIDOS REALES: Alcatel 735i, 756, Lg g7050, g7070, g8000, Motorola c385, c650, v220, v500, v525, V600, Nokia 3200, 3650, 3660, 5140, 6220, 6230, 6600, 6650, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x300, x60, x70, Sagem my-v55, my-v65, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung sgh-e700, sgh-e710, sgh-s500, sgh-v200, sgh-x600, x100, Sharp gx10, gx15, gx20, gx30, Siemens cx65, m65, sx1, u15, Sonyericsson k700i, p800, p900. MÁS COMPATIBLES CON POLIFÓNICAS: Alcatel 531, 535, 715, 735, Lg b3100, g3100, g4010, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7110, g7120, Motorola c450, c550, mpx200, T720, T720i, V300, v400, Nokia 3100, 3120, 3220, 3300, 3510, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, Panasonic g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67, gd87, Philips 550, Samsung c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-n620, sgh-s100, sgh-t100, sgh-t400, x400, z105, Siemens a57, a60, c60, c62, c65, cf62, m55, mc60, s55, sl55, st60, u10, Sonyericsson t610, t618, t630, z1010, z200, z600. Los SONIDOS REALES tambien con: Lg w3000. FOTOS Y ANIMACIONES: Alcatel 332, 531, 535, 715, 735, 735i, 756, Lg g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7070, g7110, g7120, g8000, Motorola c385, c550, c650, mpx200, v220, Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 7700, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Panasonic g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67, gd87, x300, x60, x70, Philips 350, 355, 530, 550, 822, 825, p535, Sagem myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, z105, Sharp gx10, gx15, gx20, gx30, Siemens c62, cf62, cx65, m46, m65, s55, sl55, st60, sx1, u10, u15, Sonyericsson k700i, p800, t618, t68, t68i, z1010, z200. MÁS COMPATIBLES CON FOTOS: Motorola A830, c370, c450, E380, E390, T720, T720i, V300, v400, v500, v525, V600, Sagem my-v55, my-v65, my-v75, myx-7, Siemens a60, c60, c65, mc60, st55. JUEGOS: Motorola C650 (Sólo 1555), T720I (Solo 1707), T720 (Sólo 1011, 1013, 1251, 1709), V300 (Salvo 1013, 1251, 1272, 1707), V400 (Sólo 1554, 1555), V500 (Sólo 1011, 1229, 1554, 1555), V525 (Sólo 1011, 1229, 1554, 1555, 2500), V600 (Sólo 1011, 1229, 1554, 1555, 2500), Nokia 3100, 3200 (Salvo 1229, 1251, 1272, 1709), 3300, 3410 (Sólo 1011, 1013, 1251, 1272, 1709), 3510I, 3650 (Salvo 1272), 3660 (Sólo 1229, 1554, 1555, 1707, 2500), 5100, 5140 (Sólo 1554, 1555), 6100, 6200 (Sólo 1554, 1555, 1707), 6220 (Salvo 1011, 1013, 1707), 6230 (Sólo 1554, 1555, 2500), 6310I (Salvo 1011, 1554, 1555, 2500), 6600 (Salvo 1272), 6610I (Sólo 2500), 6610, 6650 (Salvo 1011, 1013, 1707, 2500), 6800, 6810 (Sólo 1554, 1555), 6820 (Sólo 1554, 1555, 1709, 2500), 7200 (Sólo 1554, 1555, 2500), 7210, 7250I (Salvo 1011, 1013, 1554, 1555), 7250, 7600 (Sólo 1554, 1555, 2500), 7610 (Sólo 1229, 1554, 1555), 7650 (Salvo 1272, 1709), 8910I (Salvo 1011, 1013, 1272), N-GAGEQD (Sólo 1554, 1555, 2500), N-GAGE (Salvo 1272, 1709), Panasonic X60 (Sólo 1229, 1707), Sagem MY-V55 (Sólo 1555), MY-V65 (Salvo 1013, 1251, 1272, 2500), MY-V75 (Sólo 1229, 1554, 1555), MY-X7 (Sólo 1229), Samsung SGH-E700 (Sólo 1013, 1229, 1554, 1555, 1707), SGH-E710 (Sólo 1229, 1709), SGH-X600 (Sólo 1709), Z105 (Sólo 1229, 1555), Sharp GX10 (Salvo 1013, 1251, 1272, 1709), GX15 (Sólo 1011, 1229), GX20 (Sólo 1229, 1709, 2500), GX30 (Sólo 1229), Siemens A60 (Sólo 1555), C60 (Sólo 1555, 2500), C65 (Sólo 1554, 1555), CX65 (Sólo 1229, 1554, 1555), M50 (Sólo 1011, 1013, 1251), M55 (Sólo 1229, 1555, 1707, 2500), M65 (Sólo 1554, 1555, 1709), MC60 (Sólo 1555, 2500), MT50 (Sólo 1011, 1013), S55 (Sólo 1229, 1555, 1707, 2500), SL55 (Sólo 1555, 2500), SX1 (Sólo 1554, 1555, 2500), Sonyericsson K700I (Sólo 1229, 1554, 1555, 1709), P800 (Sólo 1251, 1555), P900 (Sólo 1555), T610 (Salvo 1011, 1229, 1251, 1272), T618 (Sólo 1554, 1555), T630 (Sólo 1554, 1555, 1709, 2500), Z1010 (Sólo 1229, 1554, 1555), Z600 (Salvo 1229, 1251, 1272, 2500) © 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Siberian Strike is a trademark of Gameloft S.A. © 2002 Gameloft. All Rights Reserved. The HASBRO name and logo and CONNECT FOUR are trademarks of Hasbro and are used with permission. (c) 2004 Hasbro. All Rights Reserved (TM) & © 2004 FOX. All Rights Reserved. (c) 2004 elkware GmbH ALIENS:Unleashed TM & © 2003 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED © 2004 Sorrent Inc. All Rights Reserved. Sorrent and the Sorrent logo are trademarks of Sorrent in the US and/or other countries. Under license by Atari Interactive. Atari, Atari logo, DRIV3R and DRIVER 3 are trademarks of Atari in the US and/or other countries. Coste del SMS: 0.90€ sin IVA (Requisitos para la descarga de contenido: 2 sms para tonos, logos y logos grandes, 3 sms y configuración WAP para fotos color, animaciones, polifónicas y sonidos reales, 5 sms y configuración WAP para juegos java). Coste conexión wap según operador y a cargo del usuario.Coste máximo de la llamada a los 806: desde tfno fijo 1,09 €, desde móvil 1,36€, IVA incluido. -Apdo. correos 24031, Madrid (28080)-



LA MARATON

UFF! QUE TARDE ES!!!! CORRE!!

PUFF

NO TE PARES! SI LLEGAMOS TARDE SERA POR TU CULPA.

AHHH

DIOX. NO TE PARES!!!!

SI DEJARAS DE PEERTE CADA VEZ QUE TE DAS LA VUELTA NO ME PARARIA TANTO!!!

QUE ESTAS PUDRIO. CHAVAL

BY EVA y ANGELA LARA

PIYOKO

Los chicos de Glénat nos deleitaron hace un tiempo con una magnífica obra, producto del delirio de Coge Dombo y algunos colaboradores, titulada *Di Gi Charat*. En esta ocasión, y para no dejar pasar la racha, nos han acercado al mundo de estas adorables e incansables chiquillas, a través de *Piyoko*.

Para aquellos que no sepan quién es Coge Dombo, ni la historia que rodea al mundo de ***Di Gi Charat***, antes de adentrarnos de nuevo en su universo, deberemos hacer un pequeño alto, para recordar de qué iba esta graciosa serie, protagonizada por las adorables, Hikiru, Dejiko, ,Puchiko y Gema.

Veamos, para centrarnos, lo primero que debemos decir de estas chicas es que no tienen una historia demasiado original, al menos no dentro del mundo que nos ocupa, ya que son unas extraterrestres que han venido a nuestro planeta para salvaguardar la vida de su princesa, que en este caso se trata de la protagonista Dejiko. En realidad sus padres han decidido mandarla a nuestro planeta para que se haga una adulta responsable, capaz de afrontar sola sus problemas, el resto de las compañeras son algo así como sus guardaespaldas.



Mientras están aquí en la Tierra, y pese a pertenecer a la realeza, han de ganarse el pan de cada día, como cada hijo de vecino, de modo que comienzan a trabajar en una tienda de merchandising llamada Gamers, en la que además de trabajar, también se dedican a competir entre ellas. Y cómo no, con el resto del mundo, aunque en este caso en concreto sólo es Puchiko la que tiene que hacer frente a un enemigo personal, Murataru, un tipo que siempre que la ve la coge en brazos y se dedica a decirle que está enamorado de ella.

La pequeña responde siempre a estas señales de afecto lanzando sobre él sus demoledores rayos visuales, algo en lo que estoy muy de acuerdo, pues si bien es cierto que la





pequeña Puchiko es adorable, también hemos de recordar que es apenas una niña pequeña, de unos 6 ó 7 años. Como decía, su aspecto es de lo más encantador, aunque es cierto que las chicas provienen de otro planeta, sus orejas de gato y de conejo son postizas, aunque no lo es la cola de Dejiko, ni sus poderes.

Aunque lo más sorprendente de todo es, sin duda alguna, la bola parlante Gema, que no es otra cosa que una especie de guardián. En este caso, no vamos a hablar de ***Di Gi Charat*** otra vez, esto de ahora era sólo para poneros al corriente de la historia, ya que en esta ocasión, os traemos algo nuevo, que seguramente ya habréis visto en vuestras librerías especializadas, hablo de ***Di Gi Chart, Piyoko***.

Si lo habíais visto, y no sabías si se trataba de una continuación, o de una obra aparte, y os daba pereza comprárosla para averiguarlo, tranquilos, que aquí estoy yo para solucionaros el problema.

En ***Di Gi Charat, Piyoko*** tenemos de nuevo a las protagonistas de la primera parte, y en esta ocasión, se incluye a una nueva chica, que en este caso robará el protagonismo a Dejiko, hablamos, cómo no, de Piyoko. Esta nueva candidata a robaros el corazón con su ternura, es en realidad la jefa de la banda.

Los gemas negros, que intentan usurpar el puesto de princesa de Dejiko, y secuestrarla para cobrar una gran recompensa con la que poder salir de la pobreza en la que se encuentran. Esta muchachita, también comienza a trabajar en Gamers, con lo que las situaciones disparatadas se suceden una tras otra, en las que se incluyen estupideces tales como intentar curar a la pobre Piyoko de su caries, o intentar secuestrar a Dejiko. Como veis, todas las protagonistas de la serie son chicas, de modo que para equilibrar un poco la balanza, los componentes de los gemas negros, exceptuando a Piyoko son todo





chicos. Acerca de la historia, la verdad es que no se puede decir mucho más, lo cierto es que es bastante similar a la primera entrega realizada por **Glénat**, que en esta ocasión, también han decidido traernos esta segunda parte, y aunque como digo, con la historia no hay muchas diferencias, si las hay en cuanto a estilo, y forma de trabar la obra, ya que en esta ocasión, *Di Gi Charat Piyoko*, pertenece a un solo autor, llamado **Hina**, lo que le da más calidad a la obra, ya que uno de los principales problemas que presentaba la primera parte de *Di Gi Charat*, que estaba realizado por el conjunto de historias cortas de varios autores, entre ellos **Kurumi Morisaki, Takahiro Akizuki, Musasaki Cono**, e incluso el propio **Coge Dombo**, padre de la criatura, es decir, autor del primer diseño original de los personajes de *Di Gi Charat* y también de su historia. Como os digo, en la primera parte de esta serie, participaban un buen montón de autores, lo que hacía que el hilo de la historia en ocasiones resultase difícil de seguir, además de encontrar estilos bastante dispares, pues teníamos cortos de una gran calidad, junto a otros que casi no merecían ni ser leídos.

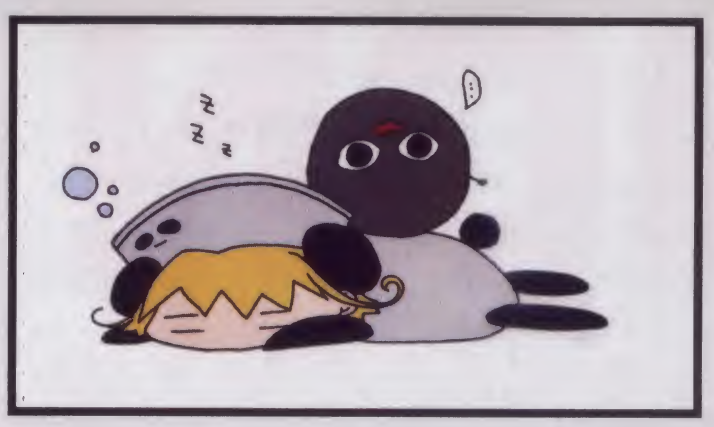


Sin embargo, en esta ocasión, al poseer un solo autor, no hemos de sufrir esos repentinos cambios de estilo, ni de trama. Y hablando de tramas, esto es algo que no debe de gustar mucho a Hina, pues no las suele utilizar con mucha profusión, tan sólo para diferenciar colores, o para cubrir espacios de fondo, para que la escena no se vea tan blanca.

Pasando a otras cuestiones, en estos tomos, podemos encontrar sorpresas, pues en la primera parte, teníamos una serie de pegatinas de las protagonistas, y en esta ocasión los chicos de **Glénat** nos recompensan la confianza que ponemos en ellos, trayéndonos unos recortables de los personajes.

Hay que admitir que no son gran cosa, pero está bien que cada vez con más asiduidad, las compañías editoriales decidan acompañar sus obras con regalos y añadidos de este tipo, pues ni que decir tiene que en el mundo del manga





lo que más dinero mueve, no son las series en sí mismas, sino todo ese mundo de figuritas, discos, cartas, y demás merchandising que se mueve alrededor de cada serie.

Como curiosidad, algo que si se repite de una serie a otra dentro del mundo de *Di Gi Charat* es esa peculiar forma de hablar de sus protagonistas, diciendo cosas como "pioco" en lugar de poco, "conio-cemos", en lugar de conocemos, etc., lo que resulta gracioso, pero que nos hace pensar en el esfuerzo realizado por los traductores, puesto que si hablan así en castellano, ¿como lo harían en su idioma original?

El anime de *Di Gi Charat*, consta de 16 episodios, en los que no se incluye esta segunda entrega.

Silvia B. "Ibory"
© Hina
© Broccoli

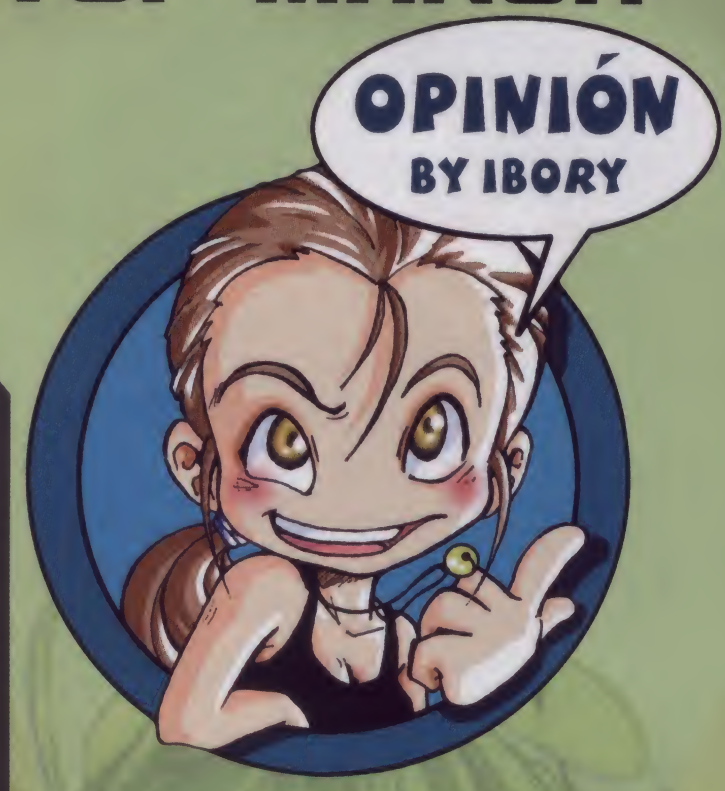


LO MEJOR

Lo mejor son sin duda los diseños de personajes, que hicieron famosas a las protagonistas en nuestro país, mucho antes de que llegase a él.

LO PEOR

La poca originalidad de la historia, además de un poco cuidado a la hora de seguir la trama, hacen que nos parezca la obra de un novato.



En mi más sincera opinión, este manga gana bastante cuando es un solo autor el que lo realiza, para mi el hecho de que en la primera entrega, colaborasen tantos autores, era tan sólo un engorro, pues cuando ya te habías medio acostumbrado al estilo de uno de ellos, en el siguiente capítulo te lo cambiaban por otro. La historia, la verdad es que no me ha gustado demasiado, es algo graciosilla, pero no lo suficiente como para llamar la atención en ese aspecto, lo único realmente atractivo en esta serie, hay en todo el universo de Cdi Gi Chart, es sin duda el diseño de personajes, esas cándidas muchachitas, de aspecto tan tierno, de las que más de uno se quedará prendado sin saber nada de la serie, algo que a mí me estaba empezando a ocurrir, hasta que descubrí el verdadero *Di Gi Charat*. Tal vez la imaginación me creó una mala pasada y no debería haberme entusiasmado pensando que sería algo mejor.

De todos modos, es una de esas series que todo el mundo debería conocer, pues sin duda es una de las más famosas, aunque hace relativamente poco que llegó a nuestro país, como ya os digo la candidez de sus protagonistas, llamó la atención de los seguidores del manga hace ya mucho.

KANON



Parece que de un tiempo a esta parte, el shojo manga se está abriendo un importante hueco en el mercado español, buen ejemplo de ello es la calurosa acogida que están recibiendo diversas autoras japonesas, especialistas en este género. Entre estas privilegiadas mujeres se encuentra la mangaka Chiho Saito, autora de obras como *Utena, la chica revolucionaria*, o la obra que hoy nos ocupa: *Kanon*.

Kanon es un título que ha llegado hace relativamente poco a nuestras tiendas, lo ha hecho de la mano de la **Editorial Norma**, que está demostrando ser muy consciente del filón que supone a día de hoy la publicación del manga para chicas, en su versión más clásica.

La historia de ***Kanon***, en principio, podría parecer totalmente típica para lo que es un manga shojo, pero pronto se desmarca de lo que son las historias más habituales en este género. Al principio de nuestra historia nos encontramos con un joven músico japonés llamado Tendo, quien se ve obligado a viajar hasta las agrestes estepas de Mongolia, dado que es contratado por un canal de televisión de su país para poner la música a un programa especial sobre esta parte del mundo. Aunque, cuando el chico se presenta en este lugar, no cuenta con la dureza del ambiente que se vive en él, pronto hace amistad con la propietaria del alojamiento en el que se encuentra, una mujer de origen japonés que no se sabe muy bien como ha acabado viviendo en las estepas mongoles con su única hija: Kanon. Bueno, en realidad, si que sabemos qué hizo que esta buena mujer y su hija acabaran aquí: ella es una antigua fotógrafa que, tras viajar a este lugar, se enamoró de su belleza salvaje y decidió instalarse, contagiando ese amor por la naturaleza salvaje a su hija. Kanon es una chica perfectamente adaptada a su entorno, tan salvaje y arisca como lo que le rodea, así que no es extraño que Tendo pronto sienta mucha curiosidad por la chica; curiosidad que se convierte en sorpresa cuando descubre que, además, es una violinista de talento excepcional. Sorpresa que, a su vez, no tardará en convertir en algo mucho más profundo, pero a esto llegaremos más adelante. A pesar de lo idílico del argumento principal, no podía ser todo tan fácil, pronto llega el drama, cuando repentinamente la madre de Kanon muere, dejándola sola y diciéndole antes que su padre sigue vivo y que no sabe de su existencia. De este modo, nuestra protagonista queda aparentemente desvalida, pero sabiendo que tiene rodando por el mundo un padre que no sabe que ella existe. Afortunadamente, para salvar la situación, está allí Tendo, que decide llevarse a la chica hasta Japón, donde piensa convertirla en la violinista más famosa del mundo, razones sentimentales aparte. Una vez en la patria de ambos, Tendo comienza con la instrucción de Kanon para convertirla en una gran violinista, pero la chica no es que se deje instruir fácilmente, pronto surgen los primeros roces, muy hábilmente salvados por la diplomacia y el tacto demostrados por el pobre Tendo, que no sabía lo que se le venía encima. Pronto se hace consciente de que por mucha voluntad que él le ponga a la hora de adiestrar a Kanon, el talento de ésta es tanto, que sólo con esto no es suficiente, y decide que debe matricularla en la más prestigiosa escuela de música de Japón, la perteneciente al violinista Gen Mikami. Este Mikami es un presuntuoso músico que no tarda en ridiculizar al pobre Tendo, acusándolo de ser sólo un músico de tres al cuarto, dice que nunca podría canalizar un talento como el de Kanon; de este modo, profundamente herido en su orgullo, el joven decide irse hasta Estados Unidos para demostrarle a Mikami que está equivocado; aunque paradójicamente, deja a Kanon al cuidado de este hombre, inscribiéndola en su escuela de música.

La marcha de Tendo deja a Kanon muy afectada, dado que poco a poco había llegado a sentir algo bastante profundo por el chico, de modo que el hecho de que no cuente con ella a la hora de decidir sobre su futuro hace que la pobre sienta que entre los dos la están tratando como a un mueble, y como no es una persona precisamente dócil, se rebela. Sin embargo, los diversos conatos de rebelión de la salvaje Kanon son rápidamente reprimidos por su nuevo tutor, que pronto hace alarde de su personalidad, bastante retorcida por cierto. Kanon pronto descubre la fama de conquistador de Mikami y no tarda en constatarla como cierta, ya que el hombre es todo un donjuán, lo que desagrada profundamente a nuestra protagonista. Sin embargo, se ve obliga-



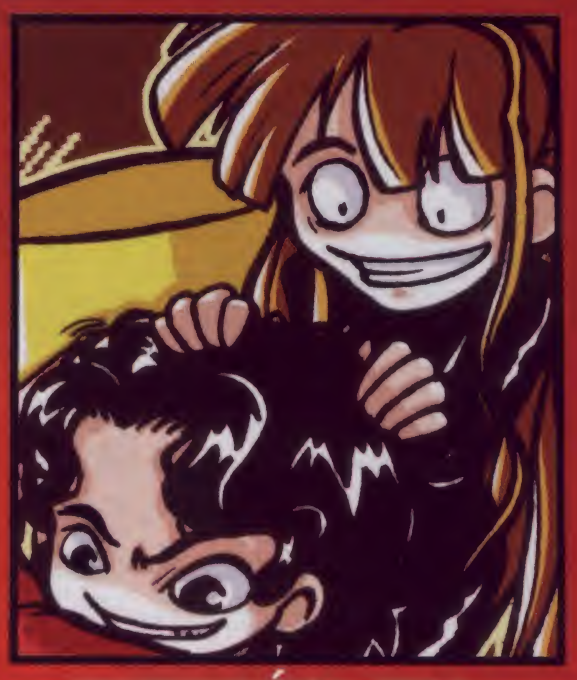
da a admitir, a pesar de todo, que es un músico prodigioso que poco a poco va descubriendo todo el talento que atesora la chica. Mientras tanto, ella no abandona la búsqueda de su desaparecido padre, sobre todo cuando acude por sorpresa a visitarla en la escuela una mujer que se presenta como la hermana de la desaparecida madre de Kanon.

Esta mujer le cuenta a la chica el pasado que desconocía de su progenitora, que fue hija de una notable familia japonesa y que, sin embargo, se negó a comportarse como su elevada posición requería, enamorándose de un prometedor músico del que quedó embarazada y del que, sin embargo, se separó, convirtiéndose en una famosa fotógrafa, en realidad el resto ya lo sabemos. Sin embargo, este encuentro no va a ser precisamente entrañable, dado que esta mujer acusa a Kanon de ser poco menos que una prostituta por el hecho de haber estado viviendo con Tendo y estar después a cargo de Mikami; pero no todo es malo, ya que al menos le da algo de información sobre su padre, dándole de hecho varias posibilidades a tener en cuenta. Esto hace que la chica se anime bastante en cuanto a la búsqueda de este hombre, contando al menos con varios nombre concretos de músicos relacionados con la madre de Kanon en su juventud. Paralelamente, la relación entre Kanon y Mikami va evolucionando, pero de que manera... tras varios encontronazos bastante serios, Kanon empieza a sentirse bastante insegura en cuanto a sus sentimientos, dado que Tendo la dejó aparentemente abandonada y la relación con su tutor parece que se va estrechando.

Básicamente, esto es todo lo que podemos contar acerca de esta historia sin destriparle ninguna sorpresa a nadie.

Volviendo al tema de este manga que hoy nos ocupa, sólo queda hablar de su edición española, a cargo como todas las obras de **Chiho Saito** publicadas hasta la fecha aquí, de **Norma Editorial**. No hay demasiado que decir en este aspecto, más allá que como siempre la edición es muy buena y al mismo tiempo muy cara, y es que hay que tener en cuenta que se está publicando de manera bimestral, lo que no debería suponer ningún descalabro para nadie, salvo por el hecho de que también se está publicando de manera bimestral otra obra de esta autora: ***Corona de Flores***, así que no tenemos muy claro si esto es una bendición para sus seguidores o un varapalo económico de grandes proporciones, en fin, que disfrutéis de las dos y ¡hasta pronto!

Cristina Tajada
Zahira Moreno



OPINIÓN BY ZAHIRA & CRISTINA

Por lo que llevamos visto hasta ahora, teniendo en cuenta que todavía queda por publicar una parte de la historia, parece que promete, el hecho de que se recoja en sólo seis tomos hace de este manga una historia que puede considerarse como breve, de modo que es previsible que la historia no dé para repetirse demasiado sobre las mismas tramas, además, es una historia entretenida y mucho más sencilla que su predecesora ***Utena***, lo que la hace bastante más fácil de asimilar. Muy recomendable para los amantes del shojo más clásico.



LO MEJOR

El estilo de **Chiho Saito** a la hora de dibujar, encuadrándose dentro del estilo más clásico de manga shojo que nos podamos encontrar.

LO PEOR

Lo mismo que casi todos los shojo que se conocen: el exceso de almíbar en determinados momentos, vale que en una historia romántica sea esencial, pero sin alardes.

CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002

Campos interminables, supertiros que traspasaban paredes y deformaban el esférico como si de un chicle se tratara, minutos que se volvían horas... Muchos ya os habréis dado cuenta a qué serie me estoy refiriendo. Pues bien, esta vez tocaremos a fondo su último *remake* que se aleja un poco de los tópicos que tenían las otras partes.

Antes de nada daremos un breve repaso a sus secuelas y conoceremos más a fondo los orígenes de Tsubasa y compañía:

CAPTAIN TSUBASA

La primera adaptación del manga de Yoichi Takashi estuvo a cargo de Shida production y la TV Tokio entre 1983 y 1986; a lo largo de 128 episodios veremos cómo Ozora Tsubasa (Oliver Atom) llega a una ciudad donde conocerá al sufrido Ishizaki (Bruce Harper), Taro Misaki (Tom Baker), su pareja de oro , al "paralotodo" Genzo Wakabayashi (Bengi Price) y a su mentor, Roberto Hongo. Estos chicos, junto a otros de su prefectura formarían el Nankatsu (New Team) para participar en el torneo juvenil de fútbol de Japón. Allí, Tsubasa y sus amigos lidiarán feroces partidos con grandes jugadores, como los acrobáticos hermanos Tachibana (los gemelos Derrik), el "emperador" Jun Misugi (Julian Ross), el tenaz Matsuyama (Philip Callahan) y el rival más fuerte de Tsubasa... el equipo del Meiwa (Muppet), donde está el jugador más duro de toda la prefectura Kojiro Hyuga (Mark Lenders), acompañado de el jovencito pero talentoso Sawada (Dani Melow) y el portero karateka Ken Wakashimazu (Ed Warner). Éstos pondrán en graves aprietos al Nankatsu, ya que tanto Genzo como Misaki acabarán gravemente lesionados. Al final conseguirán vencerlos gracias a los dotes innatos y, a veces sorprendentes, de Tsubasa con el balompié. Tras no poder ir con Roberto a Brasil, la marcha de Genzo a Alemania a instruirse y la partida de Taro a otra ciudad, Tsubasa tendrá que mantener el liderazgo del Nankatsu el solo. Éste habría llevado a la victoria por segundo año consecutivo a su equipo y ese año no iba a ser menos. Pero el camino no iba a ser de rosas, ya que volvería a encontrarse con viejos rivales como los Tachibana y también con nuevos contrincantes como el durísimo Soda, que lesionaría a Tsubasa, y el corpulento Jito (Clidford Yuma), que hará que Tsubasa caiga con una grave lesión en la pierna y en el hombro. A pesar de eso, gracias a su equipo llegan a la final con el Toho,



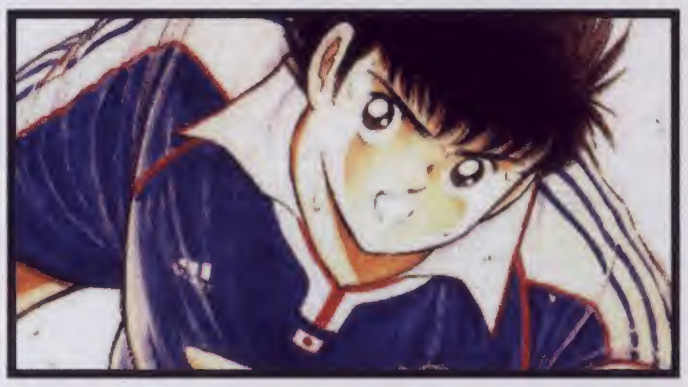
donde encontrará a su eterno rival Kojiro Hyuga con su tiro del tigre y sus acompañantes Sawada y el guardameta Wakashimazu. El partido sería largo y durísimo... finalmente los dos equipos ganarían el torneo por igual y Tsubasa y sus antiguos

rivales serían seleccionados para competir en el torneo mundial juvenil de fútbol, donde les esperarían grandes y duros jugadores. Hasta aquí adaptaría los 25 primeros tomos de Tsubasa... La animación peca de ser antigua pero sin duda mantiene unos diseños muy precisos (al estilo de Yoichi). Como toda serie tiene unos episodios que tiran de espalda y otros que son sublimes. Destacar que esta primera serie es famosa por la largada de los campos y la duración de un partido (¡¡el último partido llega a durar más de 15 episodios!!).

SHIN CAPTAIN TSUBASA

Tras un periodo de descanso, en el 89 se pensó animar en forma de 13 OVA la parte restante del manga (del tomo 25 al 37), donde Tsubasa, Wakabayashi, Hyuga y compañía pasaban a formar parte de la selección japonesa juvenil de fútbol y tenían que vérselas con equipos de otros países, entre ellos Argentina de Juan Díaz, Pierre de Francia y el equipo alemán (el favorito para ganar la copa mundial), liderado por Karl Hans Schneider (denominado "el káiser"). Esta vez los partidos son mucho más





cortos (y es que resumir en 13 episodios 13 tomos de 190 páginas cada uno es una locura), se dejan muchos cabos sueltos en sí, la animación ha mejorado bastante.

CAPTAIN TSUBASA J

Debido al auge de que Japón era seleccionada como país para los mundiales de fútbol del 2002, el bueno de Yoichi retomaría su manga en 1993 y eso haría que surgiera un nuevo anime de Tsubasa. Al tener poco material, se decidiría hacer un remake del primer campeonato juvenil, donde se nos volvería a presentar a los personajes. Esto surgiría hasta el episodio episodio 33, donde se daría un gran salto argumental. A partir del 33 se animarían los tomos del 1 al 7. Ahora veríamos un crecidito Tsubasa jugando en Brasil -en el Sao Paulo-, donde se enfrenta al Flamingo de Carlos Santana (denominado "el ciborg del futbol"). Tras un gran duelo y vencerle, éste toma rumbo a Japón para participar en el campeonato mundial Sub 16. Pasamos a otra trama y se nos presenta a Aoi Shingo (Terry), un alegre chico que emigró a Italia para llegar a ser un professional. Los inicios son muy duros, pero logra finalmente hacerse respetar. Éste también será llamado para formar parte del once inicial del equipo, siendo la sorpresa de la selección japonesa . Eso es debido a que los hermanos Tachibana, Soda, Jito, Misaki y Hyuga son relegados debido a los "Real Japan Seven", unos chicos que aparecen para retarlos y que acaban cubriendo sus puestos. Éstos se irían a entrenar duro y volverían con nuevas técnicas y disparos, dando una soberana lección al equipo de los siete. Tras jugar contra Tailandia, donde se enfrentarían con el durísimo Burnmark, Japón, gracias a la aparición estelar de Ao y conseguiría vencer y pasar a la siguiente ronda. Así acabaría este anime de 47 episodios donde lo más destacable es su lavado de cara en lo que respecta al diseño, ya que el estudio Comet dotó de rodillas y articulaciones más humanas a Tsubasa y compañía, alejándose un poco de la desproporción exagerada de Yoichi.



CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002

Yoichi, al finalizar Captain Tsubasa J, dejó a un Tsubasa casado en las filas del Fútbol Club Barcelona, un año antes de empezar el mundial retomó las aventuras de Tsubasa en la liga europea;. cosa que aprovechó la Fuji TV para volver a mover a Tsubasa y compañía... Esta vez volverían con un remake de los 37 tomos iniciales en 31 episodios; y del 31 hasta el 52 nos vuelve a situar a Tsubasa



en Brasil lidiando contra un Santana por el esférico, para todo seguido presentarnos las aventuras de Aoi Shingo en Italia. Aquí la serie hace un gran salto y ya vemos a Tsubasa en las filas del Cataluña (el Barça). Allí se encontrará con su compañero de equipo Rivaul, el mejor de la liga, mientras Genzo está defendiendo su portería en la liga alemana en el Bayern de Munich; y Hyuga se encontrará en la liga italiana en la Juventus. El fútbol europeo es muy duro, tanto, que Tsubasa y Kojiro les cuesta adaptarse. El primero es relegado al segundo equipo, ya que su puesto lo ocupa el mismísimo Rivaul, a pesar de reconocer su esfuerzo y su valía a la hora de tocar el esférico. Rivaul es un gran jugador y Tsubasa no tiene nada que hacer; es por eso que decide que llevará a la victoria al Cataluña B ganando consecutivamente y sorprendiendo a todo el mundo. Así finaliza esta serie de anime, dando un voto de esperanza a retomar la serie cuando sea necesario; ya que Road to 2002 todavía se está publicando, ya lleva más de 12 tomos.

Esta vez se ha querido utilizar fielmente el estilo de Yoichi, incluyendo vestuarios originales y todo por lo que respecta el *remake*, aparte se ha querido hacer lo más realista posible, ahora el balón parece más real y no se deforma. A pesar de utilizar el estilo del autor se han respetado bastante las extremidades del cuerpo (por lo que no vemos espaldas tipo armarios empotrados), destacar que se ha utilizado animación por ordenador como novedad (sobre todo en la animación de los balones de fútbol y los campos). Respecto a la historia, una de las grandes bazas es que se nos cuenta más fielmente la parte de Shin Captain Tsubasa, donde se atan cabos sueltos que en los 13 OVA mencionados no se habían podido contar. Por último decir que la última parte los uniformes en el manga son los originales de la liga europea y que en el anime, por problemas de derechos, se decidió inventar equipos y uniformes.

DAC

(c) Yoichi Takashi

LO MEJOR

Ver las nuevas aventuras de Tsubasa.

LO PEOR

Que el coloreado no es muy brillante (es muy sosillo) y que se ha hecho tanto *remake* que a veces aburre y todo...



OPINIÓN BY DAC

Un servidor ha crecido con el fenómeno Captain Tsubasa en las venas desde los inicios de Tele 5, la verdad es que estaba enganchadísimo a la serie junto a muchos aficionados. Es por eso que a pesar de tener mucho cariño a esta serie, me voy a cargar esta tercera parte animada de Captain Tsubasa.

¿Vale la pena hacer un *remake* que te ocupa gran parte de la serie para sólo ser novedad los 17 últimos episodios? Para eso creo que los señores de Fuji TV se podían haber esperado a que el señor Yoichi Takahashi recopilara material suficiente y empezara a animar a partir del tomo uno del Road to 2002. Otra cosa es la animación, que no es que se hayan esmerado, la verdad es que abundan muchos episodios cutres, ¡y eso que los openings son una pasada! En definitiva, mucho ordenador y mucha tecnología... ¡pero las otras secuelas anteriores le dan mil patadas!



www.MOVILUNIVERSO.COM

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

¡¡¡Llamanos!!!
Atencion al cliente
Telf: 902 01 30 16
Horario de at.cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

Fondos a color en tu movil

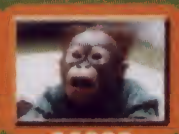
Envía **WAP25** + espacio + codigo de la foto elegida al **7494**

ej: WAP25 37030 (imagen Shin Chan) al 7494

Descargate la mejor imagen de **Lo+Pedido**


35528


35493


36283


35101

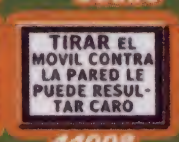

35541


36083


36636


35988

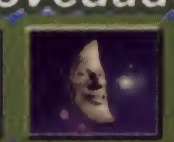

35802

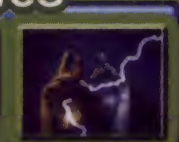


44008

Novedades


41746


41747


41748


41749


41750


41751


41752


41753


41754

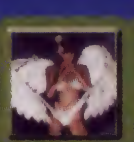

41755


41690


41691


41692

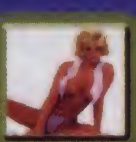

41693


41694


41695


41696


41697


41698



41699


36170


37489


38879


36497


35937


36648


38878


37131


39925


36524

39727

35492

36213

39255

36329

39923

36613

36455

39728

44019

36215

36525

36927

41038

36326

39071

36448

45007

36518

36523

37030

38917

39024

37810

40325

45015

37219

39074

35819

35365

35546

36927

37607

35332

37442

35230

36337

36103

37492

39252

36232

35989

36155

37715

37683

37366

37515

35559

38876

36634

Polifónicos

Suenan como música real

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Envía **TONOS30** + un espacio y el codigo del tono al **7494**

Buscatonos envía TONOS30 + un espacio y una palabra al 7494 para la busqueda

Top 20

82172 Barcelona
84826 Dale don dale
83188 Real Madrid
84067 El Exorcista
84446 Cara al sol
80017 Mision Imposible
84680 Dragostea din tei
84937 Kill Bill - Silbido
84440 El señor de los anillos
84760 Obsesion
83808 Himno de España
83883 Fraggle Rock
84064 Darth Vader Marcha imperial
84428 Asturias
80143 La Pantera rosa
82652 Fiesta Pagana
80025 Los Simpsons
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
82935 Noches de bohemia

Novedades

85021 Al carajo
85022 Change
85023 Room service
85028 Vertigo
85029 Amor de madre
85030 My prerogative
85031 No soy un Bastritboy
85032 Estoy hecho de pedacitos de ti
85033 Nada valgo sin tu amor
85034 RCD Espanyol
85035 The switch
85036 Como tu
84997 Valió la pena
84996 Ella
84993 Precisamente ahora
85053 Caracola submarina

Especial Navidad

82242 Canción para la Navidad
82648 Feliz Navidad
82667 Fum, Fum, Fum
82238 Campana Sobre Campana
82101 Ande, Ande La Marimorena
82001 A Belén Pastores
82442 Dime Niño De Quién Eres
80141 Jingle Bells
84095 Jingle bells rock
83938 Last Christmas
83941 Los campanilleros
83942 Los peces en el rio
83943 Noche de paz
83001 Pastores Venid
83063 Popurri De Villancicos

Españolas

84942 Con la luna llena
84920 Pastillas de freno
84904 Hablando en plata
84919 Una foto en blanco y negro
84918 Camina y ven
84642 Angel malherido
83849 Molinos de viento
85069 Antes muerta que sencilla
82380 Dame Veneno
84267 Buleria
82886 Ni más, ni menos
84216 La costa del silencio
84791 La rueca
83796 La madre de Jose
84426 Abre tu mente
82364 Chiquilla
84744 Malo
82247 Cannabis
84090 Tengo
84734 Insoportable
84520 Oye el boom

Cine-Tv

80044 Rocky
84724 El bueno, el malo y el feo
80108 Benny Hill
80096 Pulp Fiction
84759 Gladiator
84207 El Padrino
80125 Mortal Kombat
84437 Shin Chan
84231 Bar coyote
84433 Nos vamos a la cama
84943 Shrek 2
84560 Curro Jimenez
80131 Buffy Cazavampiros
80174 Expediente X
80048 El coche fantastico
83658 Star Wars
80074 El equipo A
80065 Friends
80091 20th Century Fox
84696 7 vidas
83834 La abeja maya
84823 Harry Potter
80014 James Bond

Himnos

82124 Atletico De Madrid
84489 Els segadors
84362 Champions League
82190 Betis
83258 Sevilla F.C.
84436 Centenario Real Madrid
84490 Asturias patria querida
84494 La internacional
84492 Himno de Galicia
84932 Real Sociedad
83477 Himno de Valencia
84855 Amunt Valencia
84793 A por ellos

Pop-Rock

84779 Mariacaipirinha
80726 No woman no cry
81544 September
80239 Final Countdown
84252 Hey ya
84822 Opa opa
84930 Del pita del
84976 American idiot
84922 Sick and tired
80472 Every breath you take
80293 Its my life
84421 With or without you
84519 Left outside alone
83662 Crazy in love
80217 Satisfaction
84204 In the shadows
83584 Bring me to life
84248 Losing my religion

Disco-Tecno

84926 Despre tine
80093 Equador
80056 Insomnia
84226 Cafe del mar
85048 Enjoy the silence 2004
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84605 Shin chan dance
81664 Children
84201 Voglio vederti danzare
84572 Infected
83228 Samba Adagio
80067 Belissima
84776 Stripped
83661 Axel F 2004
83675 Flight 673
85046 Pump it up
84263 Traffic
83786 Desenchantee

MP3 & SoniBromas

Envía **TONOS30** +espacio +codigo del sonido al **7494**

SoniBromas

torrente	Torrente	Imitación
77123	Que alguien me coja!	Frase
pocholo	Pocholo	Imitación
boris	Boris	Imitación
risa	Carcajada	Hombre riendo
77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
papuchi	Papuchi	Imitación
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
77176	Españoles Franco ha muerto	Frase
77178	Cuñaaaaaao	El risitas
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
77122	Hola, hay alguien?	Frase
77251	Mensajeeeeeeeeeeee	Sms
77116	R2D2	Star Wars
77222	Pedos y eruptos	Divertido

Novedades SoniBromas

77248	Aidaaaa Aidaaaa	Fresita
77271	Hablando aleman	Aznar
77274	Soy una amargá	Bea legionaria
77276	Estoy harta	Bea Legionaria
77275	Soy como la Pantoja	Carmen de Mairena
77278	Electricista	Carmen de Mairena

Sonido Reales

77258	Coge el puto telefono cabron!	Personas
77007	Orgasmo	Sexy
77018	Teléfono antiguo	Tecnología
77259	Esta sonando mi telefono	Personas
77048	Sirena de policia	Vehiculos
77002	Grito de Tarzan	Peliculas
77045	Harley Davidson	Vehiculos
77119	Bebe gracioso	Personas
77091	Risa de Thriller	Personas
raro	Raro, raro, raro	Personas
77063	Burro	Animales

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NUMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms. 0,9 € men. Movistar 1,2 € mens. Amena y Vodafone *Precio max/min 806: 1,06 € r.l. 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 41003 Sevilla Numero de atencion al cliente 902 01 30 16*Los datos obtenidosentraran en la base de datos para el envio de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 *Mov. compatibles:POLIFONICOS: Alcatel: 531, 535, 715, 735, 735i; Lg: b3100, g3100, g4010, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7110, g7120, g8000. Motorola: c450, c550, c650, mpx200, T720, T720i, V300, v400, v500, v525, V600; Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 7700, 3510i, 6610i, 7250i, 8910i, N-Gage, N-GageQD; Panasonic: g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67, gd87, x60, x70; Philips: 550; Sagem: my-v55, my-v65, myx-2, myx3-2, myx-5, myx-6; Samsung: c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-a800, sgh-e700, sgh-e710, sgh-n620, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t100, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, z105; Sharp: gx10, gx15, gx20, gx30; Siemens: a57, a60, c60, c62, c65, cx62, cx65, mc65, mc60, s55, sl55, st60, sx1, u10, u15; Sonyericsson: k700i, p800, p900, t610, t618, t630, z1010, z200, z600. IMAGENES: Alcatel: 332, 531, 535, 715, 735, 735i; Lg: g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7110, g7120, g8000. Motorola: A630, c370, c450, c550, c650, E380, E398, mpx200, T720, T720i, V300, v400, v500, v525, V600; Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 7700, 3510i, 6610i, 7250i, 8910i, N-Gage, N-GageQD; Panasonic: g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67, gd87, x60, x70; Philips: 350, 355, 530, 550, 822, 825, p535; Sagem: my-v55, my-v65, my-v75; myx-2, myx3-2, myx-5, myx-6; Samsung: c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, z105; Sharp: gx10, gx15, gx20, gx30; Siemens: a60, c60, c62, c65, m46, m65, mc60, s55, sl55, st55, st60, sx1, u10, u19; Sonyericsson: k700i, p800, t618, t68, t68i, z1010, z200, z600 ANIMACIONES: Alcatel: 332, 531, 535, 715, 735, 735i; Lg: g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7110, g7120, g8000. Motorola: c550, c650, mpx200, Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 7700, 3510i, 6610i, 7250i, 8910i, N Gage, N-GageQD; Panasonic: g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67, gd87, x60, x70; Philips: 350, 355, 530, 550, 822, 825, p535; Sagem: myx-2, myx3-2, myx-5, myx-6; Samsung: c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, z105, Sharp: gx10, gx15, gx20, gx30, Siemens: c62, cf62, cx65, m46, m65, s55, sl55, st60, sx1, u10, u15, Sonyericsson: k700i, p800, t618, t68, t68i, z1010, z200, MP3: Alcatel: 735i; Lg: g7050, g7070, g8000; Motorola: c650, v500, v525, V600; Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6220, 6230, 6600, 6650, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N Gage, N-GageQD; Panasonic: x60, x70; Sagem: my-v55, my-v65, myx-2, myx3-2, myx-5, myx-6; Samsung: sgh-e700, sgh-e710, sgh-s500, sgh-v200, sgh-x600, x100, Sharp: gx10, gx15, gx20, gx30; Siemens: cx65, m65, sx1, u15; Sonyericsson: k700i, p800, p900, p910i, MOVIL STATION: Alcatel: 735i; Lg: g5300i, g5400, g7050, Motorola: c370, c450, c550, c650, e380, T720, T720i, V300, v400, v500, v525, V600, v66i; Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6310, 6310i, 6600, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, n-gage, n-gageqd. Panasonic: x60; Sagem: my-v7, my-v55, my-v65, my-v75; Samsung: c100, s300, sgh-e700, sgh-e710 sgh-s100, my-x7, x100, x400, z105, sgh-x600; Sharp: gx10, gx15, gx20, gx30; Siemens: a60, c55, c60, c65, cx65, m46, m50, m55, m65, mc60, mt50, s55, sl55, sx1; Sonyericsson: p800, p900, t310, t600, t610, t618, t630, z1010, z600, k700i, Polifonicos, juegos y mms necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos se descargan con un solo mensaje. © 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Nightmare Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six - Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.© 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.© 2003 Gaelco Mexico S.L. All rights reserved. Mas información consultar en juegosjava@hotmail.com Compruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía.

Cultura Japonesa: SUMO

Bienvenidos, una vez más, a esta sección sobre la cultura japonesa. Este mes vamos a adentrarnos en el mundo del deporte japonés, algo que tiene tanta importancia como la ceremonia del té o el mundo de las geishas. Para ello, hemos escogido un deporte tan importante y conocido fuera de las fronteras niponas como es el Sumo. Sí, sí, ese deporte en el cual dos hombres con caras de bonachones se enfrentan en una lucha titánica únicamente ataviados con dos tangas. Como todo en Japón el sumo también posee su propia historia, en la cual hay sitio para ciertas leyendas. Se han encontrado textos sobre sumo en un libro llamado "Kojiki", del año 712, que es el más antiguo escrito sobre sumo que hay. En el se relata como se consiguieron las islas japonesas, a través, de un combate de sumo, en el cual se enfrentaron dos dioses: Takemikazuchi y Takeminakata; que lucharon en las costas de Izumo. La victoria fue para el primero, lo que ayudó a decir que el origen del emperador era divino. No se tienen más textos acerca del origen del sumo hasta, por lo menos, el siglo VIII, a no ser que dirijamos la vista hacia las viejas pinturas de las murallas en las cuales hay representaciones de personas en posturas de sumo realizando rituales dirigidos a tener buenas cosechas. Fue en este siglo VIII, con el "Nihon Shoki" o "Crónicas de Japón" en el que se representa el primer combate de sumo en el año 23 A.C., el cual era una lucha encarnizada que llegaba incluso a la muerte de uno de los contrincantes. Se relata el combate entre un alfarero, de nombre Nomi no Sukune enviado por el emperador Suinin, y un asesino, llamado Taima no Kehaya. El vencedor fue Sukune y gracias a esta victoria se le ha considerado desde entonces el "Padre del Sumo". Pero el primer combate auténtico se dio en el año 642, cuando la emperatriz Kogyoku hizo que sus soldados se enfrentasen en luchas para que sus invitados, procedentes de la Corte de Paekche de Corea, se entretuviesen durante la cena, algo muy normal practicado en las Cortes imperiales de esa época, incluso para ceremonias de coronación de los emperadores; a esta práctica se la denominó "Tenranzumo" o "Sumo en presencia imperial" que aún hoy se mantiene. Estos combates se realizaban, no en dohyos, sino en unas plazas adecuadas para ello enfrente del "Shishin-den" o "Sala del trono".



Más adelante, con el emperador Shomu, se reclutaron a muchos luchadores o "sumotoris" para que lo practicasen en los jardines del Palacio Imperial, en una fecha determinada como es la festividad del "Sechie" en el mes de agosto. Además, numerosos intelectuales de aquella época se reunían para escribir poesía en ese mismo lugar, lo que hizo que el llamado "sechie-zumo", se desarrollarse desde una práctica agraria hasta llegar a ser una práctica de ritos por el bien del país. Llegando a ser una costumbre anual que se realizó hasta el período Heian. Cuando el sumo se empezó a considerar un arte marcial y se comenzaron a establecer reglas y técnicas, fue con el emperador Saga, que reino del 809-823. Y ya, con la llegada del shogunato de Kamakura (1185-1392), el sumo pasó a ser practicado por las clases guerreras como un tipo más de arte marcial. Un fiel seguidor de esto fue el gran shogun, Minamoto no Yoritomo.



El terreno donde luchaban los sumotoris se definió cuando Oda Nobunaga (1534-1582) reunió a una gran cantidad de ellos para hacer un torneo en su castillo. Hasta entonces, el espacio de arena donde luchaban se limitaba por la cantidad de personas que se reunían para verlos o para esperar su turno de luchar. Este espacio era circular y se limitó, a través, de una sencilla línea pintada en el suelo. Hasta la llegada del período Edo (1603-1867), muchos señores feudales dieron su patrocinio a los más fuertes luchadores de sumo, no sólo en forma de dinero sino, también, en estatus social, llegando a tener el de samuráis, por lo que, todos los sumotoris empezaron a buscar a daimyos para que les patrocinasen. Esto les proporcionó una gran importancia social, además de que cada sumotori debía llevar el nombre de su señor



inscrito en su delantal y, de esta forma, surgieron las clasificaciones, en las cuales, estaban escritos los feudos al que pertenecía cada luchador.

Al llegar el fin de la era de los Tokugawa, los sumotoris, con el apoyo de las personas de los pueblos, comenzaron a construirse sus propias casas, cambiándose el nombre por el de "kanjin-zumo". De esta forma, comenzaron a luchar para obtener dinero y usarlo en la construcción y reparación de templos, altares, etc. y, también, para su propio sueldo. Esto derivó en la creación de una asociación llamada "Asociación japonesa de sumo" en 1925, que ha conservado elementos tan importantes como la forma del tejado del dohyo o la propia vestimenta del arbitro, que recuerda a la de los cazadores tradicionales japoneses. Dos años después, en 1927, la "Asociación de sumo" de Tokio de unió a la de Osaka para formar la de "Nihon Sumo Kyokai".

Actualmente, el sumo en Japón está pasando por un período de prosperidad tanto profesionalmente como de aficionado. Su práctica está siendo llevaba, incluido a los colegios para que contribuya a mejorar tanto el nivel mental como físico de los jóvenes japoneses.

Como en todo deporte que se precie, el sumo posee unas características y unos rituales propios que lo diferencian de cualquier otro tipo de luchas, una de estas características es el llamado "tachi-ai" o "elevación para comenzar el encuentro", consiste en apoyar las dos manos sobre el ring y elevarse al mismo tiempo, esta acción es seguida por el árbitro; el cual, debe vigilar que la respiración de ambos luchadores esté perfectamente coordinada. Es un acto fundamental en el que los dos luchadores deben de estar en igualdad de condiciones y que ayuda a definir el resultado final. Uno de los movimientos que se hacen en sumo, que probablemente sea el más conocido por vosotros, se denomina "shiko" y consiste en levantar la pierna y dejarla caer de una forma violenta contra el suelo. Hay un ritual practicado, única y exclusivamente, en sumo que se denomina "chiri-chozu" y que en un acto de purificación antes de la lucha. Lo realizan los dos luchadores al subirse al cuadrilátero, y consiste en que ambos se sientan adoptando una postura denominada "sonkyo", es decir "agazapados", luego intercambian una serie de reverencias con su oponente, se frotan y golpean las manos una vez, estiran los brazos de forma horizontal con las palmas de las manos hacia arriba y luego las giran hacia abajo y, finalmente, terminan apoyándolas sobre las rodillas. De esta forma se completa el ritual, y se da comienzo a la lucha de sumo.

El sumo, también posee unas reglas propias, tanto para los luchadores, como para los árbitros y para el propio ring. Las reglas para los competidores son cuatro en total, la primera de ellas es que el luchador debe estar desnudo a excepción del tanga que lleva, que se denomina "mawashi" o "shimekomi"; o, si la Federación de Sumo se lo permite, puede ponerse unos pantalones especiales para la lucha de sumo. Este "mawashi" debe de tener 40 cm de ancho, de largo no tiene una medida especificada, únicamente tiene que ser lo suficientemente largo para dar cuatro o cinco vueltas al cuerpo del luchador; y después, se tiene que doblar en cuatro partes longitudinales. Esta prenda tiene que ser lo suficientemente dura como para que no se doble hacia arriba cuando unos de los dos luchadores agarre el del contrario; además, en los más jóvenes se permite usar un material más flexible como, también, usar los pantalones de sumo antes men-



cionados. La siguiente regla dice que el luchador no se le está permitido pedir tiempo al árbitro, si este ya ha decidido que el tiempo ha terminado. Otra de las reglas, es que un luchador nunca puede protestar una decisión tomada por el árbitro, los únicos que pueden hacerlo son los jueces que están por encima de los árbitros. La última regla es cuando se ha tomado una decisión, ambos luchadores se intercambian los llamados "toku-dawaraes" o saludos, para luego anunciar de forma oficial al ganador del combate que debe de encontrarse en cuclillas. El sumo, como el fútbol o el baloncesto, está dirigido en todo momento por un árbitro, llamado "gyo-jio-shushin", que es el que toma las decisiones. Pero que, para que haya imparcialidad, por encima de los árbitros están los jueces, que suelen ser cuatro, decimos cuatro porque por encima de ellos está uno más que es el llamado juez principal, y que es que debe supervisar las decisiones de los otros jueces.

Para decidir quién es el ganador del combate se siguen unas normas sencillas como que aquel luchador que toque la superficie del dohyo con cualquier parte de su cuerpo, que no sean sus pies, pierde el encuentro. Pero se ganará la lucha, cuando uno de los dos, empuje a su oponente fuera de los límites del dohyo. Finalmente, se iniciará un nuevo combate, cuando ambos luchadores toquen la superficie, interna o externa, del dohyo a la vez.

El ring o, también, denominado "dohyo", es el espacio donde se realiza la lucha. Tiene forma de circular porque, para los japoneses, el círculo representa el infinito y el dohyo quiere representar eso, gracias a este hecho se pudieron mejorar las técnicas de sumo. Por esta circunstancia, el sumo es considerado como uno de los deportes más difíciles del mundo. La medida del diámetro interno de estos dohyos suele ser de 4,55 metros, y las bolsas de paja, aunque también pueden contener arroz, llamadas "tawaras" que delimitan el perímetro del dohyo son de 4 cm. de altura. Estas "tawaras" están unidas a través de una cuerda de 6-8 mm de espesor; y la altura del suelo de la parte circular del dohyo será de 36 cm. Finalmente, para



terminar con las medidas del dohyo, el ring circular se encierra en uno cuadrado que tiene 7,27 metros por cada lado. La largor de sus "tawaras" será de 81,8 cm., a no ser que se use la medida estándar de 63,5 cm., y su espesor será de 8,5 a 9 cm. Como podréis observar lo tienen todo muy bien calculado pero no sólo en las medidas sino, también, en los materiales a usar, ya que, se debe usar arcilla pura o roja convenientemente aplastada para formar la parte del suelo del dohyo; después se suministra una cantidad de arena suficiente para tapar el suelo de la superficie circular.

En sumo hay diferentes categorías según la edad o la fuerza, y quizá os resulte un poco complicada de entender. Se clasifican mediante números, y cada uno de ellos se divide a su vez en dos partes denominadas este, que es un poco más superior, y oeste. Los de mayor rango son los denominados "Yokozuna", que llegan hasta aquí cuando pasan por el grado de "Sekiwake" y vencen a uno que ya se encuentre en la de "yokozuna". Entonces el Sumo Kyokai considera su ascenso a la categoría de "Ozeki", que le da la ventaja de no bajar de categoría de nuevo, a no ser que haga combates muy malos. Se realizan campeonatos (Yuhso) o subcampeonatos (Jun-yusho) para ello, y se les suele juzgar, a través de un "Consejo de Promoción" o "Yokozuna Shingikai".

Luego están los que se encuentran en la llamada "División de Makuuchi",



que se va ascendiendo a través de los méritos que realicen los luchadores, todo lo mejor que hagan los combates, mejores promociones tendrán, si no equivalen a descender de categoría.

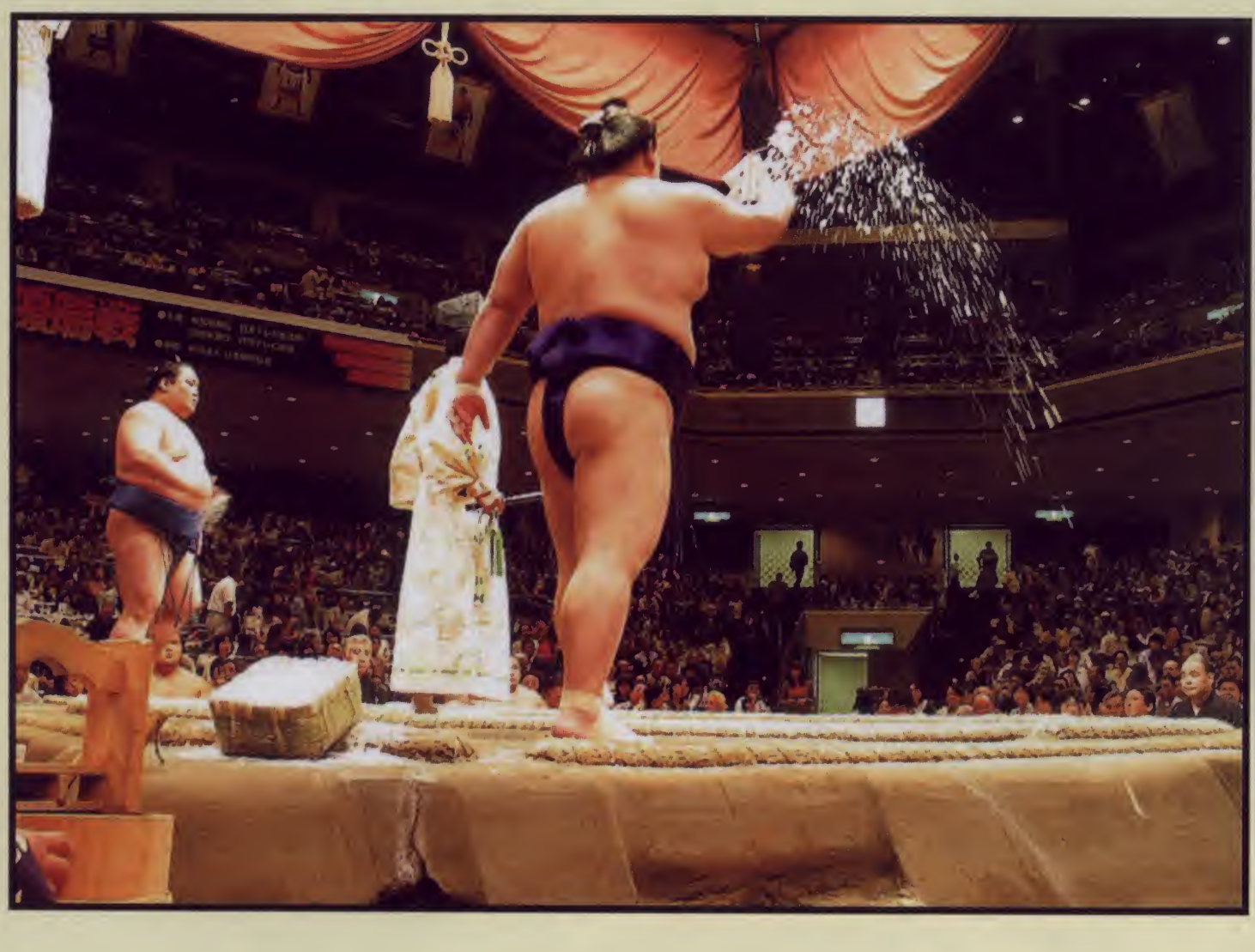
Los "Juryo" son los siguientes en la clasificación, cuando se llega aquí ya se le considera un sekitori y no necesita trabajar para un luchador de mayor rango o "rikishi" ni para su casa de entrenamiento, llamada "Heya", que es donde conviven luchadores de diferentes rangos y los de menor rango (tsukebito) son los que se dedican a realizar las tareas del hogar mientras van entrenándose para mejorar. Ser parte de este rango le da la posibilidad de usar un peinado particular llamado "oicho mage", mawashi con diferentes colores, otro

blanco para las prácticas, unos flecos rígidos que se colocan en la parte delantera del mawashi, un kimono y un yukata. Aparte de ser servido en las comidas primero, tener una habitación propia y participar en un desfile particular para exhibir que pertenece a ese rango (vamos, ¡qué es un chollazo!).

Por último, están los de los rangos más bajos, que suelen ser adolescentes que comienzan en el mundo del sumo, llamados "mae-zumo". Éstos deben aprender desde educación física a anatomía, leyes, historia y cultura del sumo, caligrafía y shigin (una nueva forma de canto). Para los que sean de fuera de Japón, también se les ofrece la posibilidad de recibir clases de lengua japonesa para que se puedan adaptar mucho mejor. Únicamente se les ponen dos condiciones físicas para entrar en este deporte: medir 170 cm. de altura y pesar 75 Kg.



Estos luchadores viven en la llamada "Heya" que es, como hemos dicho antes, una casa con un gimnasio y unas aulas para que puedan dedicarse únicamente y exclusivamente al entrenamiento de sumo. Aunque pueda parecer lo contrario su vida es muy austera, los primeros en levantarse son los más jóvenes para realizar sus sesiones de prácticas y luego dedicarse a las tareas domésticas que se les asignen. Después se levantan los sekitori y realizan sus propias prácticas, que les llevan largas horas, además, cuentan con la ayuda de otros sekitoris, venidos de otros gimnasios para ayudar en los entrenamientos matutinos. Con las comidas se sigue un orden establecido, primero se sentará el oyakata o dueño de la heya, seguido de los rikishi y de esta forma les servirán los más jóvenes. Después de las comilonas, las tardes comienzan por una buena siesta para los rikishi, seguida de otro rato de entrenamiento, para acabar con la llegada de la deseada cena. Pero, como no todo tiene que ser entrenamiento en la vida, por las noches tienen su propio tiempo libre para hacer lo que quieran como ir al cine, tomar algo o pasear. Por la noche, los rikishi casados se van a dormir a sus propias casas, mientras que los demás vuelven a la heya. El oyakata, además, tiene la obligación de ayudar en todo lo posible a los rikishi extranjeros que vayan a su heya a entrenar.



Hay dos maneras por las cuales un rikishi puede dejar este mundo, la primera es la llamada "intai" que consiste en conseguir el derecho de usar el nombre de un oyakata; y, la segunda, es la denominada "haigyo" que es cuando no consiguen tener ese nombramiento. Por lo que, al dejar el sumo pueden llegar a ser dueños de un heya, ser entrenadores de una nueva generación de jóvenes luchadores o abrir un restaurante con las especialidades de cocina aprendidas en el heya, como el famoso "chanko", que es un estofado hecho al estilo de los sumos. En sumo, para definir las técnicas que se usan en combate, se usa el término "Kimari-te". Hay 48 técnicas básicas con sus correspondientes reversibles, pero esto es la norma más general, porque la "Federación de Sumo" de Japón reconoce hasta 70 técnicas básicas más otras 10 extras. Se dividen en dos tipos, las técnicas que sirven para derribar al contrincante llamadas: nage, kake, sori, y hineri; y las técnicas para empujar al contrincante llamadas: tsuki, oshi y yori. Cada luchador recibe un nombre distinto, este y oeste.

Esto es todo lo que os podemos contar acerca del apasionante mundo del sumo. Esperamos que por lo menos os lo hayamos hecho entretenido, ya que como todo lo japonés es un mundo apasionante, lleno de historia y de rituales. Pero se necesita muchos años para llegar a dominar sus técnicas y llegar a ser uno de los mejores luchadores, por lo que no os pongáis a practicarlo sin un buen maestro en ello, ya que ser extranjero no impide entrar en este deporte tan típico japonés. Os esperamos el mes que viene con otro apasionante artículo de cultura, ¡hasta pronto!

Cristina Tajada
Zahira Moreno

SANDMAN

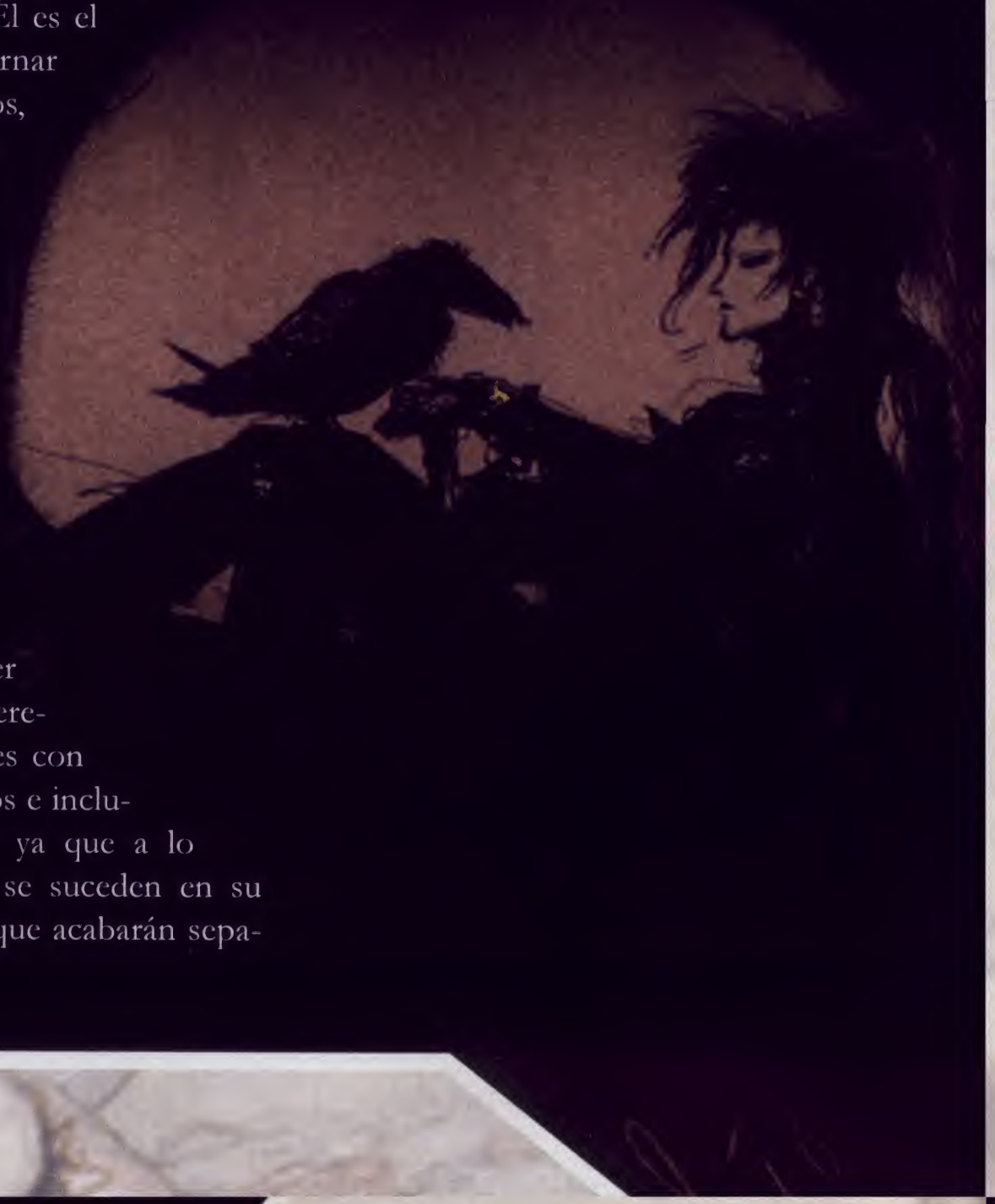
Cuando te detienes por primera vez ante una obra de Neil Gaiman tienes la sensación de que cada una de las palabras que componen sus historias están construidas a partir del material con el que se fabrican los sueños. Así que no es de extrañar que su obra más popular hasta la fecha y que extendió su fama en todo el mundo esté dedicada al Rey de los Sueños. Si aún no conocéis el universo que rodea a *Sandman*, dejaos envolver por la fantasía desbordante de una de las obras más importantes del cómic mundial.

Pese al paso de los años, es curioso como el personaje de *Sandman*, creado por **Neil Gaiman** en los años ochenta, no ha hecho sino aumentar en popularidad año tras año. Sus numerosas reediciones y sus números especiales aparecidos irregularmente a lo largo de los últimos años no sólo han contentado a millones de fans de la obra original, sino que han enganchado a un gran número de lectores que han descubierto ahora las maravillosas historias del rey de los sueños.

La historia de ***Sandman*** tiene como protagonista, lógicamente, al Rey de los Sueños. Según una antigua leyenda, existe un pequeño duende que, cuando llega la hora de dormir, nos rocía con una arena especial que nos sumerge en un profundo sueño. Pues bien, la función de Morfeo (también llamado Sueño), el protagonista de Sandman, guarda cierta relación con esta antigua leyenda. En este caso, Morfeo no es un pequeño duendecillo, sino que es uno de los Eternos. En palabras del propio Gaiman, los Eternos son seres mucho más antiguos y poderosos que los propios Dioses. Entre los Eternos, podemos encontrar a Muerte, Deseo, Desesperación, Delirio, Destrucción... y, por supuesto, a Sueño. Él es el encargado de gobernar el reino de los sueños, ese lugar que se supone que todos visitamos cuando dormimos y, por tanto, es el responsable de crear para nosotros los más dulces sueños o las más terribles pesadillas. Sueño es un ser extraño, frío incluso para ser un Eterno, poco interesado en las relaciones con sus propios hermanos e incluso con las mujeres, ya que a lo largo de la historia se suceden en su vida varias amantes que acabarán separándose de él por diversos motivos. Sin embargo, a lo largo de la obra vemos como la personalidad de Sueño evoluciona, convirtiéndose en un ser más amable y humano, si es que esta característica se puede aplicar a un Eterno.



Las historias de ***Sandman*** son pequeñas leyendas que **Neil Gaiman** crea expresamente para su obra, aunque en muchas ocasiones toma elementos de la mitología griega o de relatos antiguos para construir sus historias. Así, ***Sandman*** se convierte en un irreal espejo donde se reflejan historias conocidas por todos, pero siempre sorprendentes. Por ejemplo, imaginaos que Sueño inspirara a Shakespeare en su obra Sueño de una Noche de Verano, a cambio de que éste escribiera dos obras para ser representadas en el país de los sueños. Este barniz con el que **Gaiman** recubre viejas leyendas o hechos antiguos



confiere a la obra una cohesión importante, pese a que sus capítulos se agrupan en pequeñas sagas independientes. Entre las sagas más importantes están:

El Señor de los Sueños, la saga de introducción a la historia, cuenta como Sueño, tras ser liberado de setenta años de prisión, tiene que recuperar algunos objetos que le otorgarán de nuevo todos sus poderes para gobernar el reino de los sueños. Por supuesto, cada uno de estos objetos guarda una interesante leyenda. En este primer arco argumental conocemos a una de las hermanas de Sueño, Muerte, de la que ya os hablamos en el último número de **Dokan** (¿Qué no lo tienes? ¡Pues coooooorre a tu librería especializada a ver si les queda algún número!- publicidad... ¿subliminal?)

En *La casa de Muñecas* asistimos a algunas de las historias independientes más interesantes del universo ***Sandman***. En *Cuentos en la Arena* se nos presenta a Nada, una de las amantes de Sueño que fue desterrada al infierno por abandonarle. Esta historia es muy importante en posteriores capítulos de ***Sandman***, y también aparece como historia de fondo en ***Sandman***: A las puertas de la Muerte, el cómic del que os hablamos en el número anterior (¿Qué aún no lo tienes? Estooo... creo que eso ya lo he dicho -_-)



Otra historia de esta saga es *Hombres de Buena Fortuna*, donde vemos como un hombre hace un trato con Muerte para no morir jamás y entabla una amistad con Sueño que perdurará durante mucho tiempo.

País de Sueños es una saga de historias independientes que cuentan historias como la de Un Sueño de Mil Gatos, donde se habla de estos pequeños animales, que, como el resto de los seres vivos, también pasean por el mundo de los sueños. En *Estación de Nieblas* asistimos al descenso a los infiernos de *Sueño*, con la intención de recuperar a *Nada*, su amante desterrada al inframundo. Lo que *Sueño* no esperaba era que, lejos de un enfrentamiento, Lucifer decidiese entregarle las llaves de la puerta del infierno. Sin duda la decisión de a quién entregar dichas llaves será más dura que cualquier batalla. Una de las sagas favoritas del propio **Gaiman** es *Un Juego de Ti*, donde una joven tiene que enfrentarse con el Cuco, un ser que dominó los sueños de su infancia, y que ahora busca nuevos mundos donde ejercer su poder. La chica tendrá que recibir ayuda de Sueño para hacer frente a los temores de su infancia. Una extraña reunión se celebra en la posada del fin del mundo, un extraño lugar más allá del tiempo y el espacio donde cada uno de sus moradores deberá contar una historia en pago por refugiarse de una feroz tormenta. Estas historias son las que se nos relatan en la saga de *El Fin de los Mundos*. Todas estas y otras historias nos llevan hasta los hechos acontecidos en *El Velatorio*, la última saga de la historia de ***Sandman***, donde asistimos a un importante acontecimiento que cambiará el universo de ***Sandman*** para siempre.

Como veis, las historias no tienen desperdicio y cada una de ellas es un prodigio de imaginación, donde la inspiración está al servicio de **Gaiman** en cada una de sus páginas. En cuanto al apartado gráfico de la obra, nos encontramos con diversos artistas que han puesto sus pinceles al servicio del guion de **Gaiman**. Entre ellos, artistas como **Chris Bachalo, Sam Kieth** o **Mike Dringenberg,** quien ha

realizado la mayoría de los números de *Sandman*. Mención aparte tiene el tomo titulado ***Sandman: Noches sin Fin***, donde renombrados artistas europeos (desde **Manara** a **Mixelangelo Prado**) dan su visión particular de *Sandman*. Otro interesante punto de vista en cuanto al apartado gráfico lo da **Yoshitaka Amano** en un relato ilustrado titulado ***Sandman: Los Cazadores de Sueños***, colaboración entre **Gaiman** y el artista japonés.

Sandman apareció por primera vez a finales de los años ochenta como una obra enmarcada dentro de la línea más adulta de la editorial americana **DC Comics**. Su argumento se repartió en un total de setenta y cinco *comic-books*, que como he dicho se agrupaban en pequeñas sagas cuyas historias continuaban de un número a otro. Esta disposición dio lugar a la recopilación en tomos de la obra completa, recopilación que recientemente se ha reeditado en España en un formato de lujo. Toda una delicia para todos sus fans, que por fin pueden tener en libros de tapa dura todos los capítulos de la obra original, además de contar con ilustraciones de portada de **Dave McKean**, su colaborador habitual en los últimos tiempos.

Aunque pueda parecer lo contrario, lo cierto es que **Neil Gaiman** no se inspira en sus propios sueños para crear las historias de *Sandman*. De hecho, según algunas entrevistas, pocas veces recuerda sus sueños, aunque seguramente toda su obra está plagada de referencias inconscientes a esos sueños que no recuerda. *Sandman* es una muestra de las posibilidades narrativas que tiene el cómic, que tratado con la maestría de la que **Gaiman** hace gala, puede convertirse en un medio tan valido como cualquier otro para contar grandes historias. En este caso, el argumento se diluye entre las viñetas de un cómic, pero la obra es tan sólida que podría haber sido un éxito (y sin duda algún día lo será) en otros campos como la narrativa o el cine. Es una pena que aún haya gente que opine que el cómic es un arte menor, porque por esos prejuicios nunca conocerán obras de la envergadura de *Sandman*. Nosotros, los aficionados al cómic en general, no contamos con esos prejuicios, así que, si hasta ahora no te había interesado la obra de *Sandman*, éste es un buen momento para dejarte seducir por Sueño y disfrutar del mundo onírico y la fantasía desbordante que es *Sandman*. Felices sueños.

Alfonso Casas
(c) Neil Gaiman

JUEGOS JAVA

1. COMPRUEBA QUE TU MÓVIL TIENE WAP Y QUE ES COMPATIBLE*

2. Elige un juego y envía un sms al 5099 con la clave CONSOLA33 (espacio) y el código del juego.

Ej: CONSOLA33 1092

TOP

1. 1272 BLOCKS
2. 1087 SIBERIAN STRIKE II
3. 1090 REAL FOOTBALL 2004

JUEGOS +18

1092 SEXY POKER 2004

SEY POCKER 2004

D2-D4-D3-E2-A-B-F-G-H-I-Z-K-L-M-N-N-P-E-O-U-Y2-Z2-V4-S-G2-X2

1270	STRIP POKER II	Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V
1540	DIRTY DREAMS II	A-F2-B-G-A3-H-HO-I-K-M-A4-A5-A6-N-N-S
1509	GIRL GAMBLE	A-F2-B-F-F4-G-A3-H-HO-I-Z-K-M-A4-A5-A6-N-N-P-U-Y2-S-W3-T2-W-V3-X-X3-X5-X2
1510	UNDER COVER BABE	D2-D4-D3-E2-A-F2-B-F-G-A3-H-HO-I-K-M-A4-A5-A6-N-N-P-Y2-S-G2-W3-T2-W-X-X3-X2

NOKIA: A= 3100 • A3= 5140 • A4= 6810 • A5= 6820 • A6= 7200 • A7= 7600 • A8= 7610 • B= 3300 • C= 3410 • D= 3510 • E= 3510i • F= 3650 • F2= 3200 • F4= 3660 • G= 5100 • H= 6100 • H3= 6200 • H3= 6200 • I= 6220 • J= 6310i • K= 6610 • K2= 6610i • L= 6650 • M= 6800 • N= 7210 • N= 7250 • O= 7250i • U= N-Gage • U2= n-gage qd • P= 7650 • Q= 8910i • Z= 6600 • Z4= 6310 • **LG:** A2= g5300i • B2= g5400 • C2= g7100 • **MOTOROLA:** D2= v300 • D3= v525 • D4= v500 • D6= v400 • E2= v600 • E3= v60i • E4= v66i • Q2= c370 • Q3= c450 • W7= c650 • Y= t720 • Y3= c550 • Y4= e380 • Y5= t720i • **SHARP:** G2= gx20 • G3= gx30 • S= gx10 • S2= gx15 • **SIEMENS:** H2= mc60 • I2= mt50 • R= c55 • T= m50 • T2= m55 • T3= a60 • T4= m46 • T5= m65 • V3= sx1 • W= s55 • W2= sl55 • W3= c60 • W6= c65 • W8= cx65 • **ALCATEL:** O2= 735i • **SONYERICSSON:** V= p800 • V8= p900 • X= t610 • X2= z600 • X3= t618 • X4= t630 • X5= z1010 • X6= k700i • **SAMSUNG:** V2= s300 • V4= sgh-e700 • V5= x100 • V6= x400 • V7= c100 • V9= sgh-e710 • W4= shg-e700 • W5= sgh-s100 • X7= z105 • X8= sgh-x600 • **PANASONIC:** Y2= x60 • **SAGEM:** Z2= my-v65 • Z3= my-v55 • Z5= my-v75

logos

Ej: logo2 49254

Envía la clave LOGO2 (espacio) código del logo al 5099

49254	49269	49265	49369
49372	49271	49266	49370
49371	49273	49426	49252
49255	49274	49394	49256

imagenes

36233

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible
2. Envia FOTO33 (espacio) codigo de la imagen al 5099

EJ. FOTO33 37193



mangamanía



1. COMPRUEBA QUE TU MOVIL TIENE WAP Y ES
2. Envía POLi28 (espacio) y el código del tono al 5099

Ej: POLi28 83697

VIDEOJUEGOS POLIFÓNICOS

83697	1942
83696	Airwolf
83695	Alone in the dark
83693	Bombjack
83698	Boulder dash
83688	Bruce Lee
83744	Bubble Bobble
83729	Bust a move 3000 - Character select
83727	Commando High Score
83700	Crash Ban...t - Warped
83699	Crash team racing
83728	Crono Trigger - Cronos Theme
83735	Dark Stalkers 3
83740	Die Hard Trilogy
83741	Donkey Kong Country
83746	Dr Mario - Chill Theme
83737	Dragon Ball Z
83701	Druid
83703	Duke Nukem
83726	F-ZeroxBig blue
83702	Fairlight
83739	Final Fantasy
83748	Final Fight
83730	Gauntlet
83765	Ghouls and goblins
83734	Golden eye
83707	Gran TurismoWinner
83764	Headhunter
83754	Kingdom Hearts Halloween Town
83738	Metal Gear - Solid
83763	Monty on the run Stage
83689	Moon Patrol
83732	Mortal Kombat
83761	Pac Land
83762	Pac Man Remix
83692	Paperboy
83690	Pengo
83758	Puzzle Bobble ska Remix
83708	Resident Evil 1st Floor
83733	Resident Evil 2
83725	Space Harrier High Score
83759	Space Harrier Title
83724	Spy Hunter
83723	Spy vs. Spy
83714	Street Fighter
83722	Street Surfer
83711	Super Mario 1
83721	Super Monkey Ball
83715	Syphoon Filter
83752	Tetris Music 1
80084	Time to fight Mortal Kombat
83716	Tomb Raider 3
83718	Ultima-Exodus
83717	Uridium
83706	Worms
83705	Zelda Intro
83704	Zorro

Envía un sms al 5099 con la clave TONO2 (espacio) y el código del tono.

Ej: TONO2 64002

VIDEOJUEGOS TONOS TRADICIONALES

64002	Arkanoid video
64078	Attack On Dollet Final Fantasy VIII
64062	Attack Team Final Fan... Tactics
64079	Balamb Garden Final Fantasy VIII
64080	Ballroom Dance Final Fantasy VIII
64003	Bbobble video
64053	Black Mag... Final Fantasy IX
64004	Bombjack video
64068	Boss Final Fantasy VII
64081	Boss Final Fantasy VIII
64040	Bruce lee video
64070	Chocobo Final Fantasy VII
64069	Chocobo Farm Final Fantasy VII
64071	Cid Final Fantasy VII
64039	Command and conquer video
64005	Commando video
64072	Credits Final Fantasy VII
64006	Digdug video
64037	Donkey Kongvideo
64056	Eyes on me Final Fantasy VIII
64073	Final Battle Final Fantasy VII
64010	Frogger video
64042	Ghost and goblins video
64011	Ghostbusters video
64043	Golden axe video
64012	Goonies video
64061	Hildagaldy Final Fantasy IX
64014	Indy video
64074	Jenova Final Fantasy VII
64044	Leisure suit larry video
64045	Lemmings video
64046	Manic miner video
64057	Melodies of life Final Fantasy IX
64047	Metal gear solid Video
64016	Monkey Island Video
64082	Moon Over the Castle Gran Turismo
64017	Mortal kombatVideo
64018	Ms pacman video
64084	Odeka ke chocobo F Fantasy VIII
64075	Opening Final Fantasy VII
64019	Pacland video
64036	PacMan video
64022	Paperboy video
64023	Pengo video
64024	Popeye video
64058	Prelude Final Fantasy
64049	Rodland 2 video
64083	Shadow kun Final Fantasy VI
64050	Silent hill video
64030	Star wars video
64055	Suteki da ne Final Fantasy X
64031	Tetris video
64059	To Zanarkand Final Fantasy X
64052	Tomb Raider theme Video
64033	Wonder boy video
64034	X men video
64035	Zorro video



animadasanimadasanimadasanimadasanimadasanimada



SGAER/MV6
513/09/0019

POLIFONICAS

IMAGENES ESTATICAS

TONOS (5099 : 2SMS)

IMAGENES ANIMADAS

JUEGOS JAVA AL 5099:

LOGOS (5099:2SMS)

岸本斉史画集

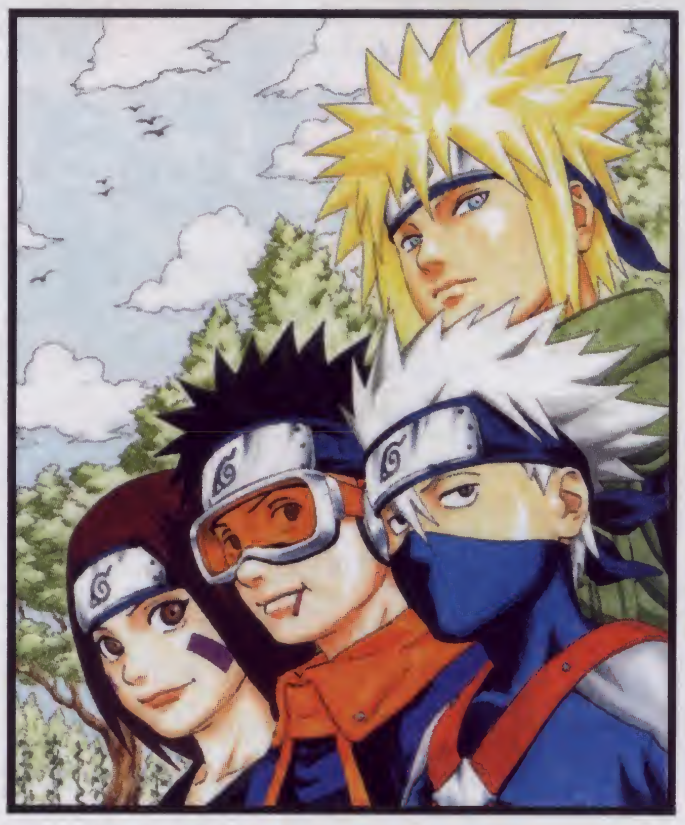
UZUMAKI

by MASASHI KISHIMOTO

NARUTO
-ナルト-

Uzumaki Naruto Art Book by Musashi Kishimoto

Seguro que todos conocéis ya la obra de este genial autor, **Musashi Kishimoto**. **Naruto**, en poco tiempo, se ha convertido en un fenómeno de masas que arrastra a un innumerable grupo de fans que consiguen cualquier cosa relacionada con su serie favorita, sin importarles demasiado el producto o para qué sirve, si lleva el símbolo de Konoha se abalanzan sobre ello. Pues bien, éste es uno de esos productos, que a diferencia del enfriador de tallarines de la aldea oculta de la hoja, sí que merece la pena adquirir. Me refiero al *Art Book* de ***Uzumaki Naruto***, con ilustraciones originales del creador del mito, **Musashi Kishimoto**. A los que no sepáis nada de **Naruto** os hago un pequeñísimo resumen, toda la historia gira en torno a la vida de los *ninjas,* que según en qué familia o aldea hayan crecido, tienen un tipo de habilidades diferentes. Desde muy pequeños los pequeños aspirantes a *ninjas* estudian en la escuela para cuando crezcan poder convertirse en miembros productivos de su comunidad y ayudar en la medida de lo posible a que la prosperidad reine en su tierra. Los rangos de *ninja* se dividen en 4 tipos, Genin

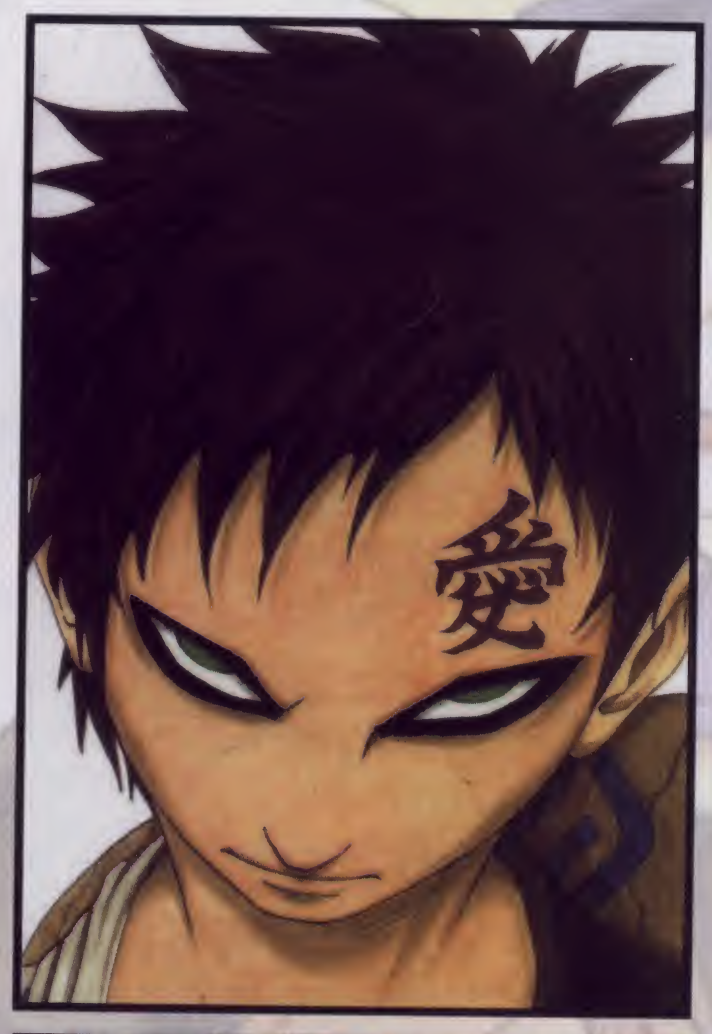


que sería como la carne de cañón dentro de la jerarquía *ninja*; Chunnin, que lideran los grupos de Genin encargados de realizar una misión; Jounin, que son los baluartes de la comunidad y sus guerreros más fuertes y experimentados, básicamente la popularidad y verdadera fuerza de cada aldea depende de este tercer grupo; y como último grupo tenemos el rango Kage, que es el encargado de liderar a todos los *ninjas* y proteger la aldea con ayuda de éstos. Pues bien, nuestro protagonista, Naruto, el típico héroe torpe e incompetente, al



principio, no tiene otro sueño que ser Kage algún día. Al principio parece tarea imposible, pero a medida que la serie avanza y, por supuesto, aumenta considerablemente el número de personajes, el sueño de Naruto parece estar más cerca. Ahora que ya os he metido en situación, centrémonos un poco más en el *Art Book*, si esperabais encontrar dibujos del anime o similares, podéis elegir cual-







quier otro de los montones de *Art Book* que hay sobre Naruto. Pero en éste, que os mostramos este mes, está la verdadera esencia de Naruto. El estilo de ***Musashi Kishimoto*** es mucho más agresivo que el de la serie de animación, a mi parecer expresa mucho mejor el mundo de Naruto. Este *Art Book* es una de las mejores recopilaciones de imágenes de los personajes principales, tiene 146 páginas a tamaño A4, de las cuales 110 son a color y, lo más importante, tiene un precio excepcional, ya que apenas cuesta 20 euros. No todo son cosas buenas en este *Art Book*, la verdad es que no hay demasiadas ilustraciones originales, la mayoría son imágenes utilizadas en el manga de Naruto, ya sea como portada de los tankoubouns o como portada de la mismísima **Shonen Jump**. También algo que se hecha de menos en este *Art Book* son los dibujos de personajes no tan importantes en la serie, como Hinata, Iruka, Tsunade, Orochimaru, etc., ya que en éste la mayoría (por no decir todas) de las ilustraciones son de los personajes principales en la primera parte de la serie. Una pena, pero seguramente en *Art Book* posteriores podremos disfrutar de ilustraciones de esos personajes.

El arte de Musashi Kishimoto es de trazos de líneas sencillas que en ningún caso pierden fuerza a la hora de delimitar los contornos de cada uno de los personajes. El color conseguido a partir de varias tonalidades de diferentes texturas en ocasiones nos lleva a pensar que tal vez se hayan utilizado varias técnicas para su realización; sin embargo, parece predominar como elemento común la acuarela. El autor no se complica demasiado a la hora de conseguir volúmenes, aunque el estudio de las sombras es más que brillante, consigue desarrollarlas de forma muy pulcra con los degradados de color que suelen pasar de una base plana a otra sin apenas difuminado.

Como valoración general, lo único que puedo decir es que a mi parecer es el mejor libro de ilustraciones de Naruto, cualquier fan de la serie se sentirá tremendamente satisfecho si cae en sus manos.

Silvia "Ibory" Bosqued
© Musashi Kishimoto

VIOLENT CASES



Aunque el cómic americano nunca te haya interesado demasiado, es seguro que hay dos nombres que habrás oído en más de una ocasión: Neil Gaiman y Dave McKean. Ambos han llevado a *Sandman* al éxito mundial, pero este cómic es tan sólo una de las muchas colaboraciones que ambos autores han realizado a lo largo de su carrera y, pese a lo que muchos piensan, no ha sido la historia que les unió. Su primera colaboración data de 1987. Su título: *Violent Cases*.

A estas alturas, intentar justificar el talento de **Neil Gaiman** resulta totalmente innecesario. No sólo ha conseguido grandes trabajos avalados por crítica y público como guionista de cómics, sino que algunos de sus libros han sido auténticos *best sellers* y sus últimas incursiones en el mundo de la literatura infantil han sido éxitos rotundos. De su buen hacer en todos estos campos podéis haceros una idea por vosotros mismos, porque se han editado en nuestro país algunas muestras (las más representativas), de cada una de sus facetas. Uno de sus primeros guiones para cómic, publicado en España por la editorial **Planeta**, es este *Violent Cases*, que supuso, además, la primera colaboración con el ilustrador **Dave McKean**, colaboración que no ha cesado desde la ya lejana década de los ochenta, de tal modo que, pese a que ambos autores han publicado cosas por separado, resulta difícil imaginarse al uno sin el otro, ya que se han convertido en las dos caras de una misma moneda. De este cómic existen dos versiones, la primera y publicada a finales de los ochenta, realizada en blanco y negro, y la que está publicada en nuestro país, que fue posteriormente repintada por el propio **McKean**. La historia de *Violent Cases* narra unos acontecimientos que podrían haber formado parte de la infancia del propio **Gaiman**, o que quizá nunca ocurrieron en realidad. Cuando un jovencito tiene que visitar a un osteópata para que le cure una torcedura en un brazo, el chico no puede evitar estar un poco nervioso (ni siquiera sabe lo que significa osteópata, así que no sabe ni a dónde le llevan). La sorpresa es aún mayor cuando descubre que ese osteópata fue médico de Al Capone, uno de los mayores *gansters* de la historia. Tampoco sabe muy bien lo que es un *ganster*, pero sabe que la gente les teme, como él teme a ese hombre gordo que hace animalitos de globos en las fiestas de cumpleaños. En las sucesivas visitas al médico, va aprendiendo un poco más acerca de Al Capone y de sus negocios, hasta que un buen día, su brazo está curado y no volverá a la consulta del médico. Sin embargo, no será la última vez que ambos se encuentren...





En *Violent Cases* todo tiene un porqué, una razón de ser que aparece velada en cada una de sus viñetas y que te conduce a la reflexión final de haber leído una gran historia. *Violent Cases* nació como una idea personal del autor, algo así como la típica historia que uno quiere contar aunque nadie la lea. Es por ello, uno de los guiones más personales de **Gaiman**, una interesante mezcla entre realidad y ficción, entre autobiografía y cuento de hadas, entre su propia vida y su propia ficción.

Alfonso Casas
(c) Neil Gaiman / Dave Mckean

愛

s · logos · imágenes · animaciones · polifónicas · tonos · logos · imágenes · animaciones · po



::manga mania::

www.tu-logo.com

Logos

Envía la clave LOGO2 (espacio) código del logo al 7372 Ej: logo2 16132

16132		16215		16224		16193		06157	
06419		16109		49251		16195		06204	
06468		50144		50146		16132		16192	

Imágenes

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible Ej. FOTO33 41415
2. Envia FOTO33 (espacio) codigo de la imagen al 7372



Imágenes animadas · Imágenes animadas · Imágenes animadas



Polifónicas manga

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible Ej: POLI28 84330
2. Envía POLi28 (espacio) y el código del tono al 7372

84330	1/3 no Ju...a kanjou · Rurouni Kenshin	84339	I am a pioneer · Tenchi Muyo	84292	Opening version · Mi vecino Totoro
84273	100 mph · You are u... arrest!	84279	I wish · Digimon	84338	Otome no policy · Sailor moon
84320	AerisFinal · Fantasy 7	84349	Intro · Candy Candy	84304	Partynight · Digi Charat
84348	Alan's flute · Sailor moon	84331	Intro · Doraemon	84336	Platinum · Card captor sakura
84277	Attack on dollet · Final fantasy 8	84312	Intro · Final Fantasy 10	84287	Ryoga · Ranma 1/2
84319	Attack team · Final Fan... tactics	84322	Itooshi h... tame ni · Fushigi yuugi	84332	Rythm emotion · Gundam Wing
84272	Balamb garden · Final Fantasy 8	84303	Jajauma ni sasenaide · Ranma 1/2	84306	Sakura battle · Card captor sakura
84327	Battle · Final Fantasy 7	84310	Jenova · Final Fantasy 7	84350	Shiawase · Flame or Rekka
84324	Battle · Final Fantasy 9	84296	Just communication · Gundam Wing	84308	Silence b...he storm · Final Fantasy 10
84271	Battle in... dungeon · Final Fantasy 11	84281	Keep on · Digimon	84298	Smile for you · Love Hina
84301	Black mage village · Final Fantasy 9	84341	Komm susser todd · Evangelion	84337	Sobakasu · Ruroni Kenshin
84326	Boss · Final Fantasy 7	84299	Laputa · Laputa	84316	Suteki da ne · Final Fantasy 10
84276	Catch you catch me · Card captor sakura	84345	Love is changing · Flame of Rekka	84344	Tears · X
84311	Cid · Final Fantasy 7	84329	Mazinger Z · Mazinger Z	84343	Tenshi no yubiriki · Kareshi Kanojo
84664	Dearly beloved · Kingdom hearts	84286	Melodies of life · Final Fantasy 9	84351	Thanatos · Evangelion
84333	Duvet · Lain	84315	Memories · Final Fan... tactics	84307	The airsh...ldagaldy · Final Fantasy 9
84302	Egao no mirai hep · Love Hina	84274	Millenium fair · Chrono trigger	84282	The gold saucer · Final Fantasy 7
84300	Electric de Chocobo ·· Final Fantasy 7	84284	Misato · Evangelion	84288	The repub...f Bastok · Final Fantasy 11
84280	Eternity · Final Fantasy 10	84340	Moonlight Densetsu · Sailor moon	84317	This is your story · Final Fantasy 10
84269	Eyes on me · Final Fantasy 8	84294	Odeka ke cochobo · Final Fantasy 8	84283	Tidus theme · Final Fantasy 10
84318	Fiddle of chocobo · Final Fantasy 7	84305	Omoide ga IppaiRanma 1/2	84325	TifaFinal Fantasy 7
84352	Geki! Tei...geki dan · Sakura Taisen	84342	OpeningAkazukin · Chacha	84290	To Zanarkand · Final Fantasy 10
84670	Go for it · Kingdom hearts	84347	opening · Dragon ball	84291	Tobira o akete · Card captor sakura
84313	Great warrior · Final Fantasy 7	84293	Opening · Final Fantasy 7	84334	Toki ni ai wap · Revolutio...ri utena
84270	Groovy · Card captor sakura	84285	Opening · Final Fantasy 9	84321	Tokimeki no doukasen · Fushigi yuugi
84278	Head cha la · Dragon ball Z	84309	Opening · Love Hina	84663	Traverse town · Kingdom hearts
84354	Heart of the sword · Rurouni Kenshin	84335	Opening · Marmalade boy	84314	Waltz for the moon · Final Fantasy 8
84275	Hey digimon · Digimon	84353	Opening · Tenchi Muyo	84665	Welcome t...nderland · Kingdom hearts
84295	Hikari · Kingdom heart	84297	Opening theme · Ghost in the shell	84328	X2 · X

Tonos manga

Envía un sms al 7372 con la clave TONO2 (espacio) y el código.

Ej: TONO2 71036

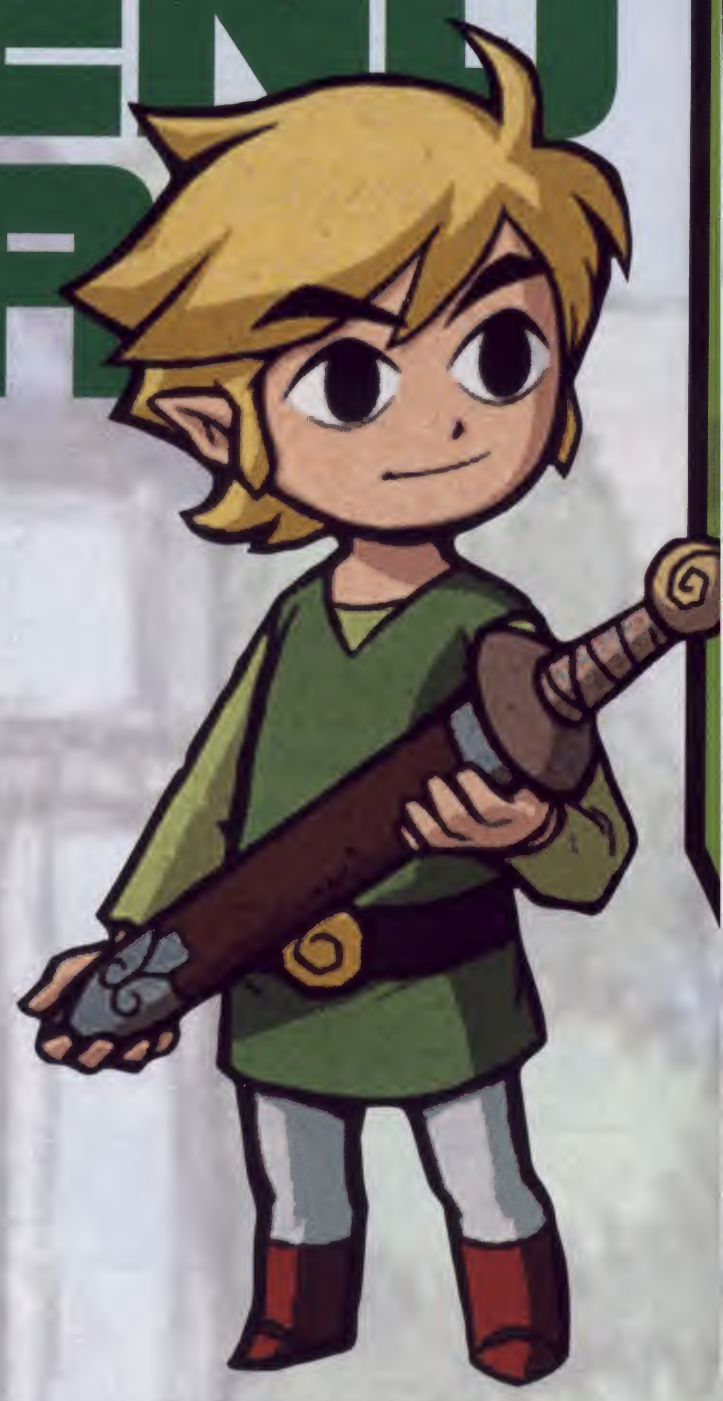
71036	Mazinguer Z/manga
71042	13 no ju...a kanjou / rurouni kenshin
71073	Aeris / Final Fantasy VII
71033	ai oboeteimasu / ka macross
71044	Alan flute / Sailor Moon
71064	Arale / Manga
71085	Attack On Dollet / Final Fantasy VIII
71070	Attack Team / Final Fan... Tactics
71086	Balamb Garden / Final Fantasy VIII
71087	Ballroom Dance / Final Fantasy VIII
71074	Barett / Final Fantasy VII
71068	Battle / Final Fantasy IX
71075	Battle / Final Fantasy VII
71010	Battle 2 theme / Dragon ball Z 2
71059	Black M...ge theme / F... Fantasy IX
71088	Boss / Final Fantasy VIII
71002	candy candys song / candy candy
71003	Catch you catc... / Carcaptor sakura
71058	Chacha ni omakase / Akazukin..
71027	Change the world / Inuyasha
71078	Chocobo / Final Fantasy VII
71077	Chocobo Farm / Final Fantasy VII
71067	Credits / Final Fantasy VII
71056	ding dongding dong
71035	dragon ball / manga
71030	DUVET Lain theme / Lain
71038	Egao ni aital / Marmalade boy
71019	electric de chocobo / final fantasy
71051	Endless Rain / X Japan
71062	Eyes on me / Final Fantasy VIII
71080	Final Battle / Final Fantasy VII
71063	Melodies of life/Final Fantasy IX
71071	Memories /Final Fan... Tactics
71007	millenial fair /Chrono Trigger
71013	Misato Theme /Evangelion
71045	Moonlight densetsu /Sailor moon
71020	nanka shiawase /flame of rekka
71090	Odeka ke chocobo /Final Fantasy VIII
71041	omoide ga ippai /ranma1 2
71082	Opening /Final Fantasy VII
71029	orange mistery kimagure /orange r.
71046	Otome no policy /Sailor moon
71008	party night /digi charat
71004	platina /cardcaptor sakura
71037	pokemon /manga
71065	prelude /Final Fantasy
71024	rhythm emotion /gundam wing
71040	Ryoga theme /Ranma 12
71006	Sakura /Cardcaptor
71031	sakura saku /Love hina
71089	Shadow kun /Final Fantasy VI
71072	Shop /Final Fan... Tactics
71060	Silence b...he storm /F. Fantasy X
71043	Sobakasu /Rurouni kenshin
71061	Suteki da ne /Final Fantasy X
71053	TearsX /Japan
71028	tenshi no yubiriki /kareshi kanojo
71014	Thanatos ...be yours /Evangelion
71083	The Gold Saucer /Final Fantasy VII
71017	The Great Warrior /Final Fantasy VII
71000	Theme /Doraemon
71084	Tifa /Final Fantasy VII
71066	To Zanarkand /Final Fantasy X
71005	tobira wo akete /cardcaptor sakura
71048	toki ni ai wa shoujo /kakumei utena
71022	Tokimeki no doukasen /Fushigi yuugi
71032	Voices /Macross Plus
71009	welcome /digi charat
71054	X2 /X
71050	yakusoku wa iranai /vision of esca.
71034	yuzurenai negai /magic kni...rayearth
71015	Zankoku n...o thesis /Evangelion



SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES
SGAER/MV&M /513/09/9019

LOGOS (7372:2SMS) MOVISTAR 0.90€ + IVA. VODAFONE Y AMENA 1.20€ + IVA : ALCATEL: 310, 311, 331, 511, 525, 535, 735, 735i, 715. LG: g3100, g5300i, g5310M g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7110, g7120, g8000 MOTOROLA: c300, c333, c370, c550, c650, c450, mpx200, a388, v400, v600, v525, v60i, v66i, t260i, t192m, t193m. NOKIA: 1100, 2100, 2300, 3660, 3200, 3330, 3100, 3210, 3300, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5110, 5130, 5140, 6210, 6510, 6100, 6110, 6130, 6160, 6200, 6220, 6230, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6600, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7110, 7200, 7210, 7600, 7610, 7700,8310, 8910, 8850, 8890, 7250, 7250i, 7650, 8210, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-Gage, N-GageQD PANASONIC: GD76, X70, a100, gd65, gd67, g50, g51e, g51m, g60, g70, x60 SAGEM: my-v65, my-v66, my-v75, myx-7, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2 SAMSUNG: sgh-n620, sgh-t100, s300, sgh-s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, c100, x100, x400, g705, z105 SHARP: gx20, gx30 SIEMENS: a50, a55, a57, c45, c55, c65, cf62, cx65, cl50, m50, m55, m65, me45, mt50, s45, s45i, s55, s65, u10, m46, mc60, c60, c62, sl42, sl45, sl45i, st55, st60, sx1, s46, a52, a60, u15. SONYERICSSON: p800, r520, r600, t200, t202, t20e, t29, t300, t302, t39, t500, t502, t61, t610, t618, t65, t66, t68, t68i, p900, t230, t630, z1010, z200, z600, t100, k700i TSM: tsm100, tsm3, tsm30, tsm4POLIFONICAS (7372: 3SMS) MOVISTAR 0.90€ + IVA. VODAFONE 1.20€ + IVA . AMENA 1.20€ MOTOROLA: c350, T720, T720i, v600, c456, c550, c650, mpx200, v300, v400, v600, v625, v600. NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7610, 8910i, N-Gage, N- GageQD, 7200, 5140, 7600, 7650, 7700, 6230, 6600, 6610, 6620, 3660. PANASONIC: gd67, x70, gd67, g50, g51e, g51m, g60, g70, x60. SAMSUNG: sgh-n620, sgh-c100, i500, i700, s300, sgh-s300, sgh-e700, sgh-e710 sgh- s100, sgh-s500, sgh-t400, sghv200, sgh-x600, c100, x100, x400, d700, p705, z105. SHARP: gx10, gx15, gx20, gx30. SIEMENS: m55, m65, s55, sl55, u10, mc60, c60, c65, c62, cf62, cx65, sx1, s57, s60, u15, st60. SONYERICSSON: p800, t610, t618,p800, t630, z1010, z200, z600, k700i. ALCATEL: 332,531,535,735,735i,715. TSM: tsm400. LG: g3100, g4010, g4050, g5300i, g5310,g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000, b3100. PHILIPS: 550. SAGEM: my-v55, my-v65, myx-2,myx-5,myx-6,myx3-2. IMAGENES ESTATICAS. (7372: 3SMS) MOVISTAR 0.90€ + IVA. VODAFONE Y AMENA 1.20€ + IVA . MOTOROLA: A830, E380, E390, T720, T720i, v300, v400, v600, A388, v600, v525,c370, c450. c550, c650. mpx200, A830. NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, 7200, 5140, 7600, 7610, 7700, 6230, 6600, 6610, 6620, 3660, 3200, 3300. PANASONIC: gd67, x70, gd67, g50, g51e, g51m, g60, g70, x60. SHARP: gx10, gx20, gx15, gx30. SIEMENS: s55, sl55, u10, m46, m65, mc60, c60, c65, c62, cf62, cx65, st55, st60, sx1, s60, u15. SONYERICSSON: p800, t300, t302, t610, t618, t68, t68i, t630, z1010, z200, z600. ALCATEL: 332, 531, 535, 735, 735i, 715. LG: g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000. SAGEM: my-v65, my-v66, my-v75, my-x7, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2. SAMSUNG: i500, i700, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, c100, x100, x400, d700, p705, sgh-s500, z105. TSM: tsm100, tsm400. PHILIPS: p535, 550, 630, 822, 825, 350, 355. IMAGENES ANIMADAS (7372) 3SMS MOVISTAR 0.90€ + IVA. VODAFONE Y AMENA 1.20€ + IVA . NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, 7200, 5140, 7600, 7610, 7700, 6230, 6600, 6610, 6620, 3660, 3200. PANASONIC: gd67, x70, gd67, g50, g51e, g51m, g60, g70, x60. SHARP: gx10, gx20, gx15, gx30. SIEMENS: s55, sl55, m46, m65, mc60, c62, cf62, cx65, sx1, u10, u15, st60. SONYERICSSON: p800, t300, t302, t610, t618, t68, t68i, z1010. z200, z600, k700i.ALCATEL: 332, 531, 535, 735, 735i, 715. TSM: tsm100, tsm400. LG: g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000. MOTOROLA: c550, c650, mpx200. SAGEM: myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2. SAMSUNG: i500, i700, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, c100, x100, x400, d700, p705, z105. PHILIPS: p535,550,630,822,825,350,355. TONOS (7372 : 2SMS) MOVISTAR 0.90€ + IVA. VODAFONE 1.20€ + IVA . AMENA 1.20€. ALCATEL: 310, 311, 511, 525, 535, 735, 735i, 715, 331. MOTOROLA: accompli_a008, T720, T720i, timesport_250, timesport_280, v100, v101, v61, v6088, v2268, v50, c300, c333, c370, c450, c550, c650, mpx200, a388, v400, v600, v525, v60i, v66i, t260i, t192m, t193m. NOKIA: 1100, 2100, 2300, 3100, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6600, 6610, 6610i, 6650, 6800, 7110, 7210, 8310, 8810, 8850, 8890, 7250, 7250i, 7610, 7650, 8110i, 8210, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-Gage, N-GageQD, 7200, 5110, 5140, 7600, 7700, 8310, 6230, 6810, 6820, 3660 SAMSUNG: r200, r210, sgh-n620, sgh-c100, s300, sgh-a800, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, c100, x100, x400, g705, s300, z105. SIEMENS: a50, a55, a57, c45, c55, c65, cf62, cx65, cl50, m50, m55, m65, me45, mt50, s45, s45i, s55, sl55, u10, m46, mc60, c60, c62, sl42, sl45, sl45i, st55, st60, sx1, s46, a52, a60, u15. SONYERICSSON: p800, r520, r600, t200, t202, t20e, t29, t300, t302, t39, t500, t502, t61, t610, t618, t65, t66, t68, t68i, p900, t230, t630, z1010, z200, z600, r520, t100. TRIUM: aura, eclypse, mystral, odyssey LG: g3100, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000 SAGEM: my-v65, my-v55, my-v75, myx-7, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2. PANASONIC: gd76, x70, a100, gd65, gd67, g50, g51e, g51m, g60, g70, x60. SHARP:gx20, gx30 TSM: tsm100, tsm3, tsm4, tsm5. KAMA SUTRA AL 7747 :Válido todos los móviles y todas las compañías. Coste del SMS: movistar: 0,90 € + IVA; Vodafone: 1.20€ + IVA; Amena: 1€ + IVA.

THE LEGEND OF ZELDA

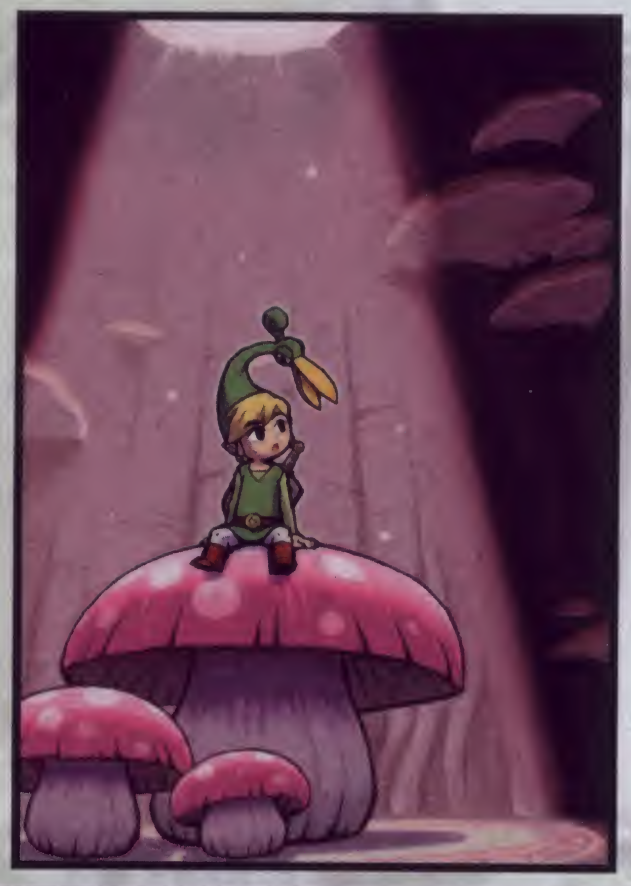


Siempre, bien sea en la televisión con sus series y sus programas, en los cómics o en los videojuegos... se crean personajes que perduran a lo largo de años y años. Un personaje carismático del mundo de los videojuegos, y más concretamente de la casa Nintendo, es nuestro elfo rubio (o castaño... depende de cómo lo conocierais) de nombre Link, que después de todas sus apariciones nos ofrece dos nuevas aventuras; una para Game Boy Advance y otra para Game Cube.

La historia de *Legend of Zelda*: la primera aparición de Link y la princesa Zelda fue en 1987 en la ya retirada Nintendo, y la historia nos contaba lo siguiente:

Hace mucho tiempo, Hyrule era un reino próspero y tranquilo, pero en él residía la Trifuerza, un símbolo que dotaba de grandes poderes a quien lo llevara encima, este gran poder no iba a permanecer tranquilo mucho tiempo puesto que comenzó a ser deseado por un mal que amenazaba a Hyrule...

La paz y armonía fueron derruidos por las fuerzas del malvado Ganondorf y Zelda, la princesa del reino de Hyrule, al sentirse acorralada por las fuerzas de Ganondorf decidió destruir la Trifuerza en 8 partes iguales y esparcirlas por las diferentes regiones de Hyrule.



Próxima su captura, Zelda le pide a una de sus ayudantes, Impa, buscar por toda Hyrule a un caballero de buen corazón y un gran coraje para enfrentarse al malvado Ganondorf.

Impa fue buscando lo más rápido posible sin ningún resultado hasta que una noche, Impa fue atacada por un grupo de malhechores que la acorralaron, apareciendo de repente un chico de la nada, el cual se libró de los guerreros en un abrir y cerrar de ojos. Impa, asombrada, le explica al chico qué es lo que está ocurriendo y la misión de encontrar al héroe, éste acepta sin ningún tipo de dilación... y así nace Link, un joven con un gran corazón y un coraje increíbles, con ello es capaz de derrotar a todos sus enemigos, sobre todo a Ganondorf.

Tras este inicio, Zelda tubo un éxito más que merecido y obtuvo una secuela para 1988 de título ***Zelda II: The Adventure of Link*** para la misma consola, que desembocó en una tercera aventura también para la NES en 1992 con el título T***he Legend of Zelda: A Link to the Past***. Las aventuras de Link no se acabarían aquí, ya que con la aparición de la Game Boy la adaptaron a la pequeña pantallita de esta portátil en 1993 con ***The Legend of Zelda: Link's Awakening***. Lo mismo ocurrió con la Nintendo 64, presentándonos en 1998 el primer juego de Zelda poligonal... ***The Legend of Zelda: Ocarina of Time*** seguido en el 2000 por ***The Legend of Zelda: Majora's Mask*** para la misma consola. Ya, después de esto... las aventuras de Zelda y Link se han concentrado en la Game Boy Advanced con tres títulos... ***The Legend of Zelda: Oracle of Ages***, ***The Legend of Zelda: Oracle of Seasons*** ambos en el 2001, ***The Legend of Zelda: A Link to the Past - Four Swords*** en el 2003 y el que comentamos en este número; ***The Legend of Zelda: The Minish Cap***... y no nos podemos olvidar del primer ***Legend of Zelda*** de la actualmente grande de Nintendo, la Game Cube con el juego titulado ***The Legend of Zelda: The Wind Waker*** en el 2003, del cual ya hicimos un artículo en algún número anterior.

TLOZ; The Minish cap

LA HISTORIA

La mítica espada de Chiroria ha sido destruida por el malvado mago del viento Vaati, vencedor del torneo que se celebraba en hyrule, haciendo que ésta pierda su poder como sello de un baúl que guardaba todo el "mal" en su interior y desencadenando así una serie de hechos horribles, como la transformación de la princesa Zelda en una piedra con el objetivo de evitar que ésta pusiera solución a las desgracias que se avecinaban... causando de esta

manera enormes estragos en la tierra de Hyrule. Desgraciadamente, la leyenda dice que la espada sólo se puede reparar en una tierra minúscula que no está a la vista de los adultos. Los minish, esos antepasados que salvaron una vez el planeta de la destrucción, son la única salida para devolver el bien, además de recuperar a nuestra querida amiga Zelda. El primer objetivo; encontrarlos.

Nuestro héroe emprende un viaje hacia esa tierra para restaurar la espada, salvar a la princesa y volver todo a su estado natural. Así pues, esta nueva aventura de Zelda está plagada de nuevos retos y misiones que deberá desempeñar Link dentro de la pequeña Game Boy Advanced.

EL JUEGO

Anunciado durante el pasado E3, veremos como Link puede modificar su tamaño para adentrarse en un mundo en miniatura y volver luego a su tamaño normal. Esta vez Link no tiene máscaras ni ocarinas... sino un gorro que podrá utilizar para llevar a cabo conjuros, se trata de Ezlo, un gorro místico que Link encuentra en los bosques de Minish cuando está siendo atacado por Octoroks. Cuando Ezlo escucha la misión que tiene que hacer el joven elfo... éste se anima y se une a Link ya que el se dirige a romper el maleficio de Vaatí. Sin la ayuda de Ezlo, Link nunca hubiera podido conocer a la gente de Minish y, además, le enseña como funcionan los portales de ese mundo.

La variación del tamaño de nuestro protagonista nos permitirá explorar el entorno con Link en tamaño normal o en miniatura para encontrar nuevas áreas de juego y resolver puzzles, la verdad es que esto no es una novedad, ya se ha visto en otros juegos algo parecido por el hecho de jugar con el tamaño del personaje.

En esta aventura con gráficos al estilo ***Zelda: the Wind Waker*** (siempre en medida de lo posible), el juego no emplea el Cell Shading por cuestiones lógicas y meramente técnicas, también lo es el uso correcto de colores y de un nuevo diseño para todos los personajes, inclusive Link. Minish Cap no cuenta con ningún tipo de intro más que las letras cayendo sobre la pantalla, junto a la espada ya característica dentro de todas las aventuras. Es algo que sorprende un poco, aunque sí deja claro el principal



objetivo de este apartado, que no es otro que sorprender por la ligereza de movimientos, sin grandes pretensiones, tan sólo ofreciendo aquello para lo que la GBA fue creada; unos gráficos alegres, coloristas, bonitos, y sobre todo, carentes de cualquier tipo de ralentización cuando tengamos que pelear antes enemigos de mayor calibre. Importados claramente de ***Wind Waker***, todos los personajes, conocidos o no, han sufrido un cambio más que considerable en su aspecto físico y han dejado de lado algunas de la característica más típicas a las que estábamos acostumbrados a ver. Zelda, el propio abuelo de Link, el rey y otros muchos personajes, como nuestro enemigo Vaati, están diseñados con un arte que nos dejará boquiabiertos, al igual que esos efectos temporales de los que hablábamos con anterioridad. Pocos repetidos, todos nos sonarán de otras aventuras.

En cuanto al sonido, una combinación magistral de melodías típicas con otras muchas nuevas, junto con algunas voces, exactamente iguales a las que pudimos oír en Ocarina Of Time, es decir, sin incluir conversaciones pero con algunos pequeños gritos que de









vez en cuando se agradecen para dotar a los personajes de más carácter, especialmente en un apartado tan acusado como es el sonoro dentro de la aventura. Como es habitual en las aventuras de Link, tendremos toda la libertad de movimientos habituales en la saga, además de incorporar funciones que ayudan a nuestro protagonista, como el botón R, con el que se accede al menú de acciones de forma más rápida, o el sistema de ayuda que encontraremos al pulsar el botón Select. Este juego es compatible con el adaptador inalámbrico y el Modo Multijugador.

Antes de acabar me gustaría comentaros un poquito cuál será la siguiente aventura de Zelda, que se cree saldrá este año para la Game Cube. Su subtítulo no está claro aún, pero se rumorea que puede ser la segunda parte del primer Zelda para esta consola... es decir... sería *The legend of Zelda: Wind Waker 2*. La primera parte del título le valió a Nintendo una crítica inmejorable, obteniendo una puntuación altísima en todas las comparativas y análisis. La gente estaba ansiosa de más y, después del pasado E3, ya tenemos alguna pista más, que no hace sino incrementar de manera espectacular las ganas de tenerlo en nuestras manos. El juego muestra una calidad soberbia, un detalle excepcional y un lavado de cara radical, sólo tenéis que ver las imágenes que se pueden encontrar por Internet.

El juego no empleará cell-shading, lo que hará que ya sea diferente con el estilo del primer juego. Ahora link ha crecido, y ha vuelto a la estética del título que apareciera en la N64, y esa madurez se hace palpable en el juego mediante un aumento de realismo y detalle, haciendo previsiblemente explotar las posibilidades gráficas de la Game Cube. Además, el juego es el más oscuro de los que hemos podido ver. En esta ocasión se ha trabajado de una manera especial en las texturas, mostrando un realismo y detalle como pocas veces hemos visto en la sobremesa de Nintendo. El uso de las luces dinámicas también se verá afectado dramáticamente obteniendo un protagonismo singular y dando más realismo al juego. La estética de Link también cambiará, mostrándonos a un protagonista crecido, con unos harapos más modernos y elegantes. El juego se defiende muy bien tanto en espacios abiertos como cerrados, con unos escenarios que dejarán sin respiración las primeras veces que puedan visionarlo en movimiento a más de uno.

Por otra parte podremos volver a trotar con nuestro caballo Epona, además, se promete lucha a lomos de nuestro noble corcel, algo en lo que hizo hincapié el director artístico del nuevo juego. El estilo de lucha conserva el espíritu que empezó el Ocarina of Time de la N64, con muchos de los movimientos míticos y con otros nuevos, mejorados hasta limites insospechados con el nuevo motor. La música, al igual que el resto de la ambientación del juego, tendrá un estilo completamente oscuro, dando una ambientación realmente diferente a la tonalidad alegre e incluso cómica de la anterior entrega.

Palmer
(c) Nintendo

LO MEJOR

La game boy Advanced permite que los gráficos sean bastante atractivos y hace que veamos a nuestro protagonista de una manera entrañable.

LO PEOR

Que siempre el objetivo sea salvar Hyrule y Zelda, de una manera o de otra, pero siempre lo mismo... ¿Cómo será la historia del nuevo Zelda de GC?



OPINIÓN BY PALMER

Bueno, yo soy muy fanática de Link, es un personaje que siempre me ha encantado, aunque nunca llegué a poder probar las primeras versiones de la NES, ya os comentaría en el artículo que hice de *Zelda: The wind Waker*, el primer Zelda al que pude jugar fue el de la N64, y cómo lo disfrute. ¿Por qué he vuelto a comentar otro Zelda? Porque las versiones de Game Boy Advanced son ENCANTADORAS, me encanta ese aspecto del nuevo Link y cómo corretea por los mapas en busca de items para realizar sus misiones. Los colores lo hacen todo muy atrayente, y lo que más me gusta son esos diseños y dibujos de los personajes realizados como si fuera en papel reciclados... El único juego en el que ha salido Link y la verdad... no me gusta, es la versión de lucha de Nintendo con Mario, Luigi y Cía., El juego de *Smash Brosh*... es lioso, aburrido, ¿por qué no pueden sacar a Link en el Mario Party? Ese juego sí qué es divertido... bueno, me estoy desviando del juego en cuestión... si os gusta *Zelda*, estoy segura de que no os lo perderéis... así que nada más os puedo decir.

BLOOD

Este mes vuelvo temporalmente a esta sección, muchos os preguntaréis por qué os digo "volver", pues sencillamente porque me encargué de la sección de j-pop durante mucho tiempo. Lo cierto es que lo mejor fue dar paso a nuevos nombres en la plantilla para que se encargasen de estas páginas, ya que uno siempre tiende a hacer públicos los gustos personales, con lo que los cambios nunca vienen mal en ese sentido.



De todos modos, mi regreso tiene una justificada razón: mi paso por el correo, en alguna ocasión, me ha dado cierta privilegiada información, de este modo he sabido de la llegada a redacción de una carta de uno de nuestros lectores que nos mandó el CD de uno de sus grupos favoritos, o quién sabe; puede que sea incluso uno de los componentes de este grupo el que nos está enviando su música.

El hecho es que viendo el interés que mostráis hacia nuestra revista, hemos decidido premiar a Rena Cimen de Langen (que si no me falla la culturilla que tengo está en Alemania) con la publicación de este artículo sobre **Blood**, ya que ella nos mandó su último CD. El origen del nombre del grupo es bastante interesante, explicado de boca de los miembros el mismo, la palabra **Blood** tiene el significado de "Origen" y "Pura Sangre", así como de cada una de las varias raíces musicales de los miembros. También tiene el significado de "Emoción Violenta", con ello persiguen la expresión de varias emociones fuertes de la gente. **Blood** es un grupo de arte compuesto por músicos, por eso está en esta sección, evidentemente. Todos los chicos de este grupo, si habéis leído bien, he dicho "chicos", ya que son uno de esos grupos de j-pop que pretenden parecer chicas, son más que polivalentes; ya que cada uno de ellos se encarga de varias facetas diferentes de la producción de cada uno de los discos. De este modo **Kiwamu**, no



sólo se encarga de escribir canciones, de programar y de tocar la guitarra, sino que también lleva a cabo el trabajo artístico. **Kaede** contribuye musicalmente con el bajo y el bajo sintetizado, así como aporta su esencia en el aspecto visual de la banda y es también el encargado de las letras de cada una de las canciones. Ellos dos son el centro, y con la ayuda de la narración de historias cantadas por **Fuki**, el miembro invitado, la formación y los miembros cambian con cada canción. Con la participación de músicos invitados y la ausencia de una forma fija en la banda, ellos crean canciones que audazmente destruyen el "marco" musical.

La base de su música, al menos en su último disco, recuerda vagamente al estilo de **Mike Olfield** en su famoso *Tubular Bells.* Sin embargo, en el momento en el que comienzan a cantar se olvida totalmente esa imagen cándida, algo gótica, pero en ningún momento *Gore* o satánica, que pretende hacernos llegar la voz del vocalista.

Su indumentaria intenta en todo momento alcanzar esa apariencia gótico-satánica, que tanto favorece a la hora de obtener seguidores, esto lo consiguen no sólo con su aspecto, con el que tratan de caracterizarse como bellas damas del gótico; sino que, además, lo hacen también mediante su música, y por supuesto en cada una de sus actuaciones en directo, de las que podréis ser testigos si tenéis la suerte de conseguir su disco *The funeral for humanity*, en el que incluyen un DVD con un concierto exclusivo realizado en Paris. Y digo si tenéis la suerte de conseguirlo, porque este disco de edición limitada con DVD incluido está agotado. De tos modos podéis intentar conseguir alguno de los otros muchos con los que han ido sembrando su carrera.

Para aquellos que sean más ansiosos y lo necesiten saber todo ahora, aquí tenéis una especie de Currículum Vite de estos chicos, es decir, su carrera completa en unas pocas líneas:

Año 2002

Febrero 2002 - BLOOD se forma
Febrero 14 - Demo de "morphine" en venta en tiendas
Marzo 14 - Demo de "tsuioku" en venta en tiendas
Agosto 8 - BLOODTYPE disponible en tiendas. BLOOD distribuye el CD promocional en las tiendas Indies
Septiembre - En la sección de Rock de la sección de descargas gratuitas de Artist Bebut Net. BLOOD fue elegido como número 1
Octubre 3 - Primer Concierto en Vivo en Nishikujou BRAND NEW
Noviembre - Sitio Oficial en Inglés abierto
Noviembre 15 - La primera parte de la trilogía-doble de lado maxi A [morphine/collector] disponible en tiendas

Año 2003

Enero 30 - La segunda parte del sencillo de la trilogía-doble [tsuioku ~I remember you~] disponible en tiendas
Febrero 10 - Show en Vivo en Nishikujou BRAND NEW
En el segundo periodo:
Marzo 3 - Show en Vivo en Nishikujou BRAND NEW
Junio 12 - Show en Vivo en Sinsaibasi BAHAM (oneman)
Junio 20 - Fanime 2003 Gakufest en San Fransico
Junio 30 - 3ra cinta demo [kurokiti no zensokyoku] a la venta en tiendas
Agosto 30 - 4ta cinta demo [hyakuoku no hikari to senoku no kage] a la venta





Julio 3 - Anime Expo 2003 en Los Angeles
Agosto 1 - Sitio Oficial en Francés y Coreano abierto
Octubre 30 - 2do VÍDEO |LIVE IN USA~infected with BLOOD| a la venta en tiendas



Año 2004
Enero 1 - Show en Vivo en Nanba Rockets (oneman)
Enero 24 - Ohayocon en Ohio/Estados Unidos (oneman)
Febrero 7 - 1er mini álbum CD|BLOOD| a la venta en tiendas
Febrero 27 - Show en vivo en Ikebukuro Cyber (primer concierto en Tokio)

Y por último, en su tercer periodo:

Marzo - Fu-ki se une a BLOOD
Marzo 11 - Show en vivo en Nishikujou BRAND NEW
Abril 2 - Glaz Art en Paris, Francia (vendido)

FICHAS

Vocalista: Fu-ki, Nacido: Agosto 20, Tipo de Sangre: AB. Altura: 1,70 cm., Peso: 50? Kg., Qué colecciona: Borbón. Colonias Favoritas: Chanel, Egoiste, Platinum. Color Favorito: Negro. Deporte Favorito: Cantar. Cigarrillos: BEVEL FLAIR. Filosofía de Vida: c'est la vie.

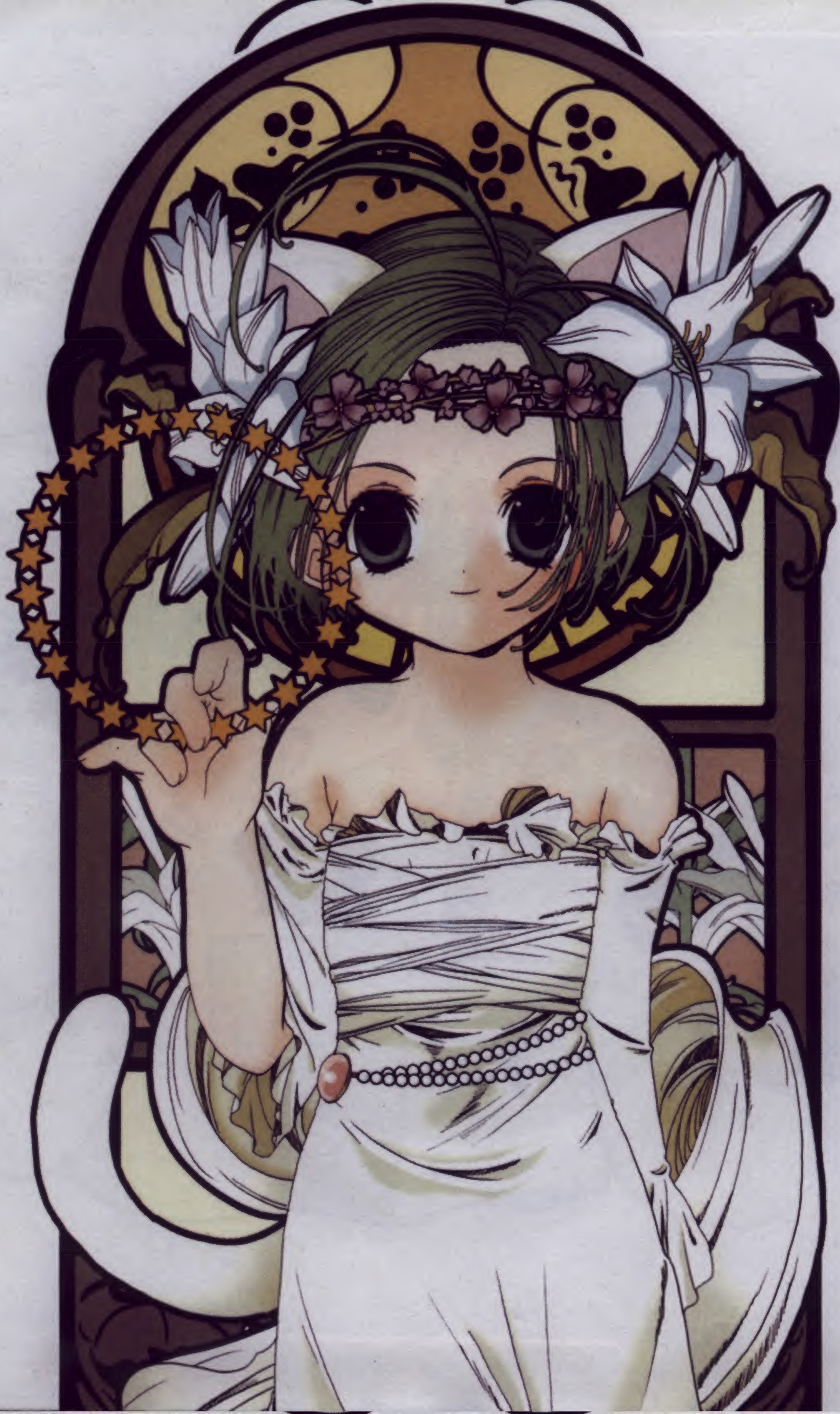
Programador, Guitarrista & VJ: Kiwamu, Nacido: ????. Tipo de Sangre: ????. Altura: ????. Peso: ????. Qué colecciona: ????. Colonias Favoritas: ????, Color Favorito: ????, Deporte Favorito: ????, Cigarrillos: ????, Filosofía de Vida: ???? (Vale sí, no sabemos nada de él, pero ya hemos quedado en que son unos tipos extravagantes, nadie dijo que fuese fácil).

Bajo & Bajo Sintetizado: Kaede, Nacido: Octubre 18. Tipo de Sangre: A. Altura: 1,71 cm. Peso: 58 Kg.. Qué colecciona: Rosas. Colonias Favoritas: CKB, Color Favorito: Carmesí. Deporte Favorito: Cabalgar. Cigarrillos: Marlboro. Filosofía de Vida: Las rosas bonitas todavía tienen espinas.

Para finalizar, podemos decir de este grupo que ha sabido muy bien cómo enganchar al público occidental, ya que próximamente realizarán una gira por nuestro continente, algo que, como sabéis, desgraciadamente no muchos grupos de j-pop pueden llegar a hacer. La gira probablemente ya se habrá realizado cuando leáis estas líneas, de todos modos pongo la fecha para calmar el interés de los seguidores de este grupo. El 17 de diciembre actuaron en Projesja Club (Warsaw, Holanda), con un aforo limitado de tan sólo 300 personas. El 18 de diciembre participaron en el Festival Yumemi (Lille, Francia), con unos 2000 espectadores aproximadamente. Finalmente el 19 de diciembre en Cultura (Munster, Alemania), con un aforo de 500 personas.

Lo que les rodea no es sólo música, como ya digo han sabido como enganchar a su público, por ello han lanzado un merchandising totalmente estudiado para gustar a un público plenamente occidental, entre los objetos que podemos hacer parte de nuestra colección, encontramos fotos, pósteres, vídeos de conciertos, camisetas, abrigos, muñequeras, incluso capas y toallas, pero eso sí, como ya he dicho, enfocado a un público occidental.

Silvia "Ibory" Bosqued
(c) BLOOD

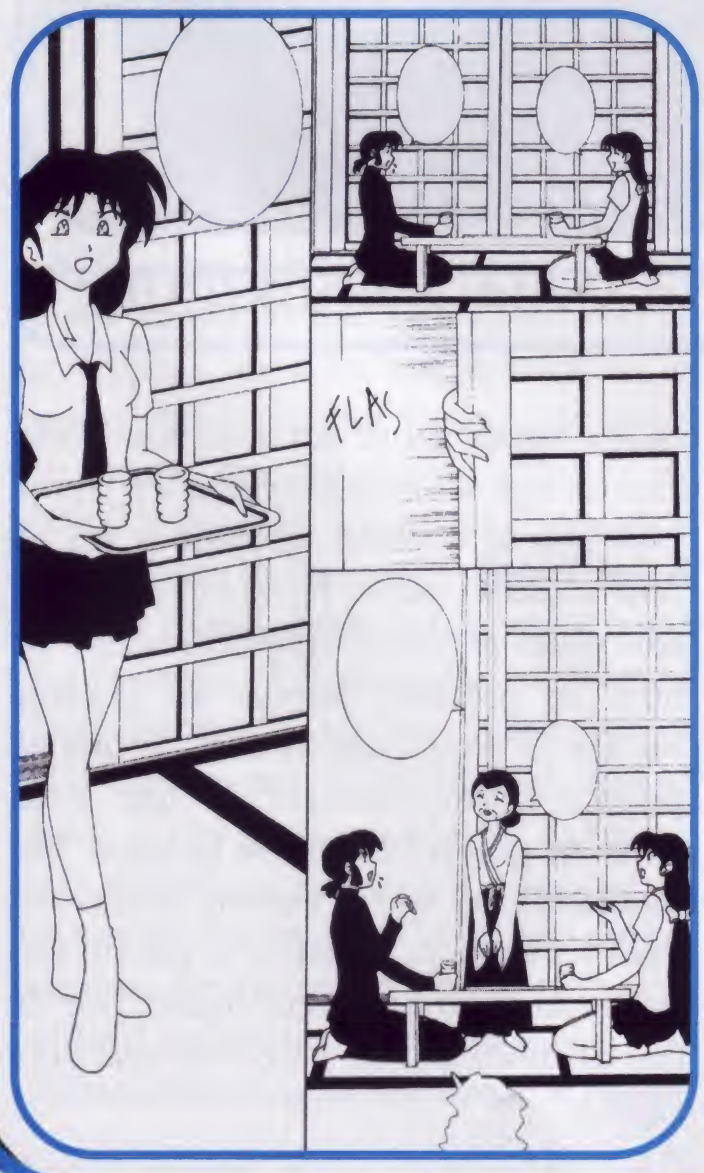


MAILBOX



Sinceramente, hacer este correo me ha costado un poco más de lo normal. Normalmente, tengo fuerzas y material para hacer dos o tres correos seguidos, pero esta semana he estado haciendo trabajos forzados, y me duele todo el cuerpo. No os preocupéis (ya sé que no lo hacéis normalmente, pero me alegra pensar que os interesa mi salud) que tan sólo tengo un poco de dolor de espalda y cansancio: Nada que una buena siesta no pueda solucionar. Las cosas por la redacción andan igual que siempre, los dibujantes están probando técnicas de coloreado nuevas y el resto nos manchamos de pintura aunque no queramos. Estoy pensando pedirle a Palmer que decore mi pantalla del ordenador, que con los años se va haciendo vieja, y no le estaría de más un cambio de imagen... Por cierto, ya llevo dos años sin fumar (aunque la caricatura que me acompaña siga diciendo lo contrario), y si yo he podido dejar de fumar, cualquiera puede (sí, esto lo digo por ti).

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com



RUBÉN ESCOSURA (BARCELONA)

Me pregunta por el trasfondo de la revista. Vamos, que se interesa por los entresijos de cómo hacemos *DOKAN*. Pues bien, ¿estás seguro de querer saberlo? ¿Sí? Bueno, tú mismo: El proceso es bastante sencillo, pero debido a las fechas de entrega y algunos retrasos, la elaboración de una revista suele mezclarse con la siguiente y es rara la ocasión en la que no estamos metidos en varios momentos de elaboración de dos números de *DOKAN*. A lo que iba, el proceso comienza con la elección de los temas. Normalmente se eligen con bastante tiempo y salvo alguna noticia de especial interés no se cambian bajo ningún concepto. Los temas, normalmente, los elige "el jefe", aunque en ocasiones, si algún redactor tiene un tema interesante que hacer, se lo comenta a **D. Enrique**, y él le da el visto bueno (vamos, la condición suele ser "si puedes entregar este mes a tiempo, hazlo"). Una vez elegidos los temas a tratar, se distribuye el trabajo entre nosotros (bueno, eso de "nosotros" es un decir, yo hace días que no entro en la ronda de artículos), y se dice una fecha de entrega orientativa. Cada uno tiene que buscar las imágenes del artículo que le ha tocado, dentro de los materiales que dispone la revista (aunque luego haya que completarlas a la hora de maquetar). Más o menos a mitad de todo este proceso me llegan a mí las cartas. Todas las cartas. Vamos, que me llegan las que sólo tienen un dibujo, las que corresponden a concursos, suscripciones, y cartas del mailbox. Cuando se acerca la fecha de entrega, **D.Enrique** nos va achuchando y finalmente entregamos todos (unos antes que otros, por ejemplo, puede que este mes yo sea el último). **Enrique** lo junta todo, lo maqueta y lo manda a la filmadora, que saca los ejemplares que deben ir a la imprenta, junto con la información del CD. Luego, la distribución hace su trabajo, y *tachán*... la revista está en vuestra tienda habitual.

ESTHER RUBIO (REUS)

Uno de los fenómenos que más triunfó en Internet el pasado año 2004 fueron los *blogs* o *Weblogs* (yo mismo desde hace un par de años que tengo uno en mi web), y en el mundillo del manga/anime no íbamos a ser menos. La red se ha llenado de *blogs* de aficionados que cuentan sus peripecias. Para los que no están metidos en Internet, os explico un poco: Un *weblog* (o *blog*) es una página de Internet en la que una o



PATRICIO MOSQUERA

MAILBOX

varias personas escriben, a modo de diario personal sus experiencias, poniendo fotos que las acompañan, y permitiendo que otros usuarios hagan comentarios sobre ello. Normalmente se escriben opiniones y se llevan las cuentas de los libros que se leen o las películas que se han visto. Los *blogs* se vuelven especialmente interesantes cuando el que los escribe tiene buenos temas para comentar, como por ejemplo un viaje, una noticia de interés o el acudir a un Salón del Cómic/manga. Lo bueno que tienen es que son de fácil manejo y permiten una gran accesibilidad a todos los usuarios. Como punto negativo está que todas las páginas acaban por parecerse mucho. Si algún día te animas a montarte tu propio *weblog* (bueno, si alguno de vosotros ya lo tiene) nos lo puedes decir, y así ya haremos mención de él en la revista. Muchas gracias por tus ánimos, nosotros seguiremos haciéndolo lo mejor posible.



SALVADOR ANDRÉS RODRÍGUEZ

JULIA ESTEBAN (MÁLAGA)

Hace días que la noticia está en la calle: parece ser que el próximo Salón del Cómic se celebrará en el Palacio de Congresos San Jordi. Aunque cuando escribo esto es tan sólo una noticia no debidamente contrastada, es muy posible que este año podamos disfrutar (como se hacía hace unos cuantos años) de un mayor espacio para los *Stands* y las exposiciones. Eso supone que estaremos más anchos... pero por otra parte, estaremos más lejos del centro de Barcelona (qué haremos nosotros sin los menús cercanos a las Ramblas o el paseo por el Maremagnum junto al puerto). Creo que con el cambio ganamos más que perdemos y si hay que coger el metro para pasarse por aquella tienda que todos los años visitas... pues se coge.

Por otro lado, de momento no tenemos noticias de que **ARES** vaya a poner *Stand* en algún Salón, puesto que esa ha sido la decisión tomada por la cúpula directiva y a nosotros no nos queda otra opción que aceptarla. Vale, personalmente preferiría un *Stand* de la empresa para tener un lugar de reunión con el resto de redactores de otras revistas... pero no pasa nada.

JENNIFER BURGOS (CHILE)

Está muy puesta en cuanto las publicaciones de manga en España, porque me pregunta por las últimas novedades que han salido en España (bueno, lo son cuando escribo esto). La publicación de **20th Century Boys** parece gozar de buena salud, ahora tan sólo hace falta esperar que la historia termine en Japón para que la editorial se relaje y vea el final a medio plazo. Es normal que las editoriales prefieran series cerradas a la hora de publicar, porque así pueden valorar el riesgo que corren de que el público pueda cansarse de una serie antes de que la historia se termine. De momento, en Japón existen menos de veinte tomos publicados, y parece ser que el final no anda muy lejano, por lo que de momento no parece un mal presagio.



VICENÇ PUJOL

Por otro lado, me preguntas por las series de manga que va a editar **Panini** en España (para los que todavía no lo sepan, dicha editorial ha decidido apostar fuerte por los tebeos a partir de 2005. Pues bien, estaríamos hablando en principio de tres series: ***Deus Vitae, de Takuya Fujima, Ichigo 100%***, de **Mizuki Kawashita**, y **Ultramaniac**, de **Wataru Yoshizumi**. De las tres, puede que la más famosa sea la última dado que el autor no es desconocido en España y eso siempre es una ayuda a la hora de entrar en el mercado. Del mismo modo, también se hablan de otras series, pero todavía sin confirmar. Puede que la más remarcable de todas sea *Hunter x Hunter*, pero ya os digo que todavía no hay una notificación oficial. De todos modos es una muy buena noticia para todos nosotros que una editorial tan importante en el ámbito europeo, se decida a publicar en serio cómics para España. Los formatos, edición,... seguramente gustarán a algunos y a otros no, pero sin ninguna duda estamos de enhorabuena.

JORGE BORDONADA (AVILÉS)

Es un aficionado al manga desde hace bastantes años y está buscan nuevos títulos para leer, porque se está cansando de los típicos Shonen o Shojo. Bueno, aunque no te recomiendo que radicalices tu postura (siempre te puedes encontrar con obras que inicialmente no te interesen, y luego ver que te encantan), según lo que me comentas, quieres probar con dos temas nuevos, y no sabes por donde empezar. El primero de todos es el manga de Samuráis, que últimamente está triunfando en España. De este tipo, te recomendaría sin lugar a dudas El lobo solitario y su cachorro, de Planeta, pero como me comentas que no has leído nada todavía y ésta es una serie bastante larga, te puedo recomendar que comiences con ***Crónicas del Viento*** de **Taniguchi**, publicado por **De Ponent**. Tan sólo es un tomo, y está bastante bien, por lo que si finalmente no te gusta, no hace falta que sigas, y si te gusta, te diría que siguieras con El Lobo solitario. También dices que te interesa el género de terror,... bueno, en principio tampoco es que sea un gran entendido de este género de manga, pero te puedo decir sin miedo que **Uzumaki** me está gustando bastante, es una serie de pocos números y aunque visualmente no es agradable, el efecto es estremecedor cuando se lee. Si a partir de ahí quieres leer más, vuelve a escribirme y seguiremos hablando.

REYES MARTÍN (BARCELONA)

Esta chica de Barcelona quiere montar su propio club de aficionados al s*hojo*, pero no sabe cómo empezar. Bueno, el caso es que no se te vaya de las manos, algo muy normal cuando se trata de un club. Te recomendaría que fueras a informarte a alguna Casa de Juventud de tu ciudad para ver qué tipo de ayuda pueden darte, puesto que en estos sitios están muy preparados para todo este tipo de proyectos. En mi ciudad, la mayoría de los clubes y asociaciones han terminado por acudir a las Casas de juventud, porque los medios necesarios para realizar cualquier actividad los tienen ellos (televisiones, material para *fanzines*, salas...). También te tengo que advertir que no es un camino fácil. Hacer un club es bastante costoso en esfuerzo y tiempo, por lo que te recomiendo que busques gente con ganas de trabajar contigo, para no quedarte colgada en ningún momento. Cuando tengas algo háznoslo saber.

Bien, parece que por este mes ya he tenido bastante con estas cartas. El mes que viene supongo que volveré con las fuerzas renovadas y sin dolor en la espalda... porque sino... no sé qué será de mí. Bueno, a lo que iba, espero vuestras cartas el mes que viene, así que ya podéis escribir cuanto antes. Un saludo.

Andrés G. Mendoza

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Pasaje Mercuri s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

MAILBOX

OTAKU ADRESS

ROCÍO MARÍN NAVARRO
C/ Rector Lostau nº18 8ºF 30006 Mendoza (Murcia), promete solemnemente contestar a quién que le escriba.

CRISTINA (RINOA)
C/ Gerona nº21 1ºC 02006 Albacete. De quince años, quiere cartearse con gente a la que le guste dibujar.

VICENÇ PUJOL
Aptdo. Correos 158, 08240 Manresa (Barcelona), quiere cartearse con gente a la que le gusten todos los tipos de manga.

GABRIEL DAROCA
C/ Pintor Pedro Cabanes nº10 pta. 4 46 0 19 Valencia, quiere cartearse y está abierto a cualquier tipo de manga o anime.

MARIA BADIA MOMPART
C/ Joan Prim 246 Baixos
08400 Granollers / Barcelona
Es una chica de 16 años a quien le encanta el manga, sobre todo Fushigi Yugi, Ceres, Ruroni Kenshin y Slam Duk, aparte de otras muchas más. Promete contestar todas las cartas.

ELISABET MONTES BARÑILS
C/ Poniente Nº 24 1º 1ª
08520 Bellavista (Les Franqueses del Valles)
Esta chica de 16 añitos se pirra por Fushigi Yugi y Sailor Moon, aunque también le gustan los animales y salir de marcha con sus amigas.

IRIS PERALES GUTIÉRREZ
C/ Del Roble Nº 18 (Urba. "Los Serales")
28250 Torrelodones / Madrid
Tiene también 16 años (recién cumplidos), le llaman Akane, y le gustaría cartearse con gente de todas las edades y gustos.



TANYA LUCIA FERNANDEZ

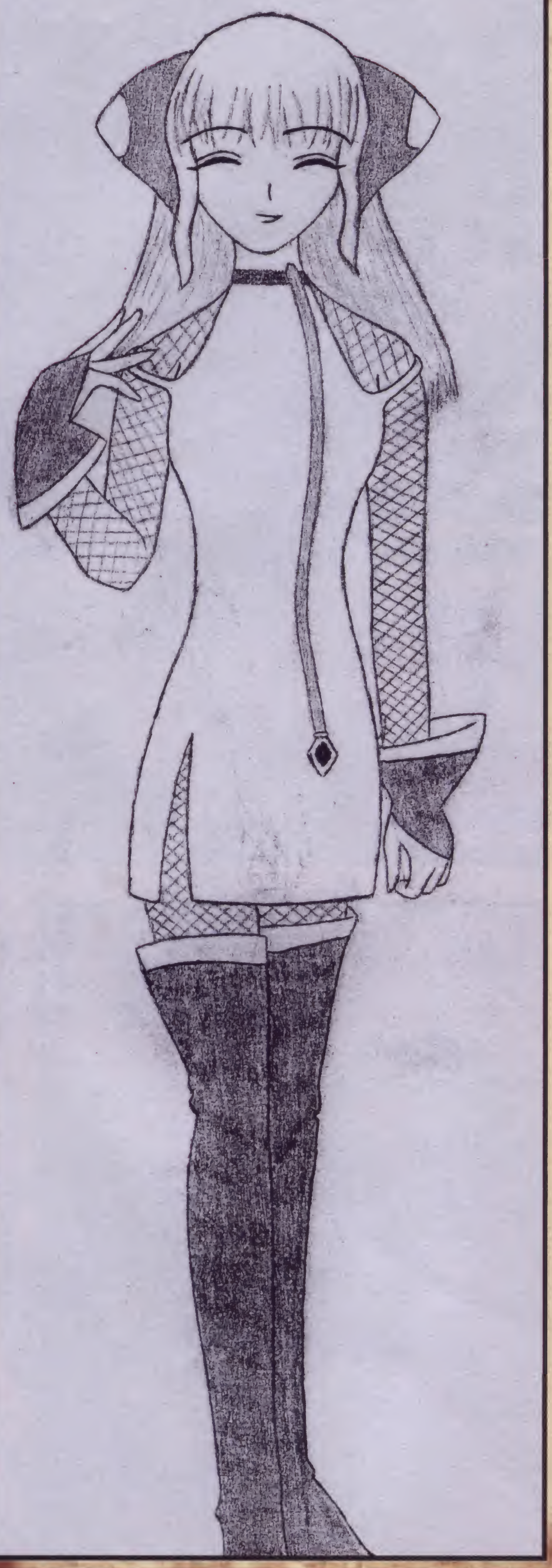
BEATRIZ OLCINA MONCHO
C/Tres Forques 60 8ª
46018 València
Tiene sólo 12 añitos, pero os digo que vale la pena cartearse con ella, escribe muy bien y le gustan todos los géneros.

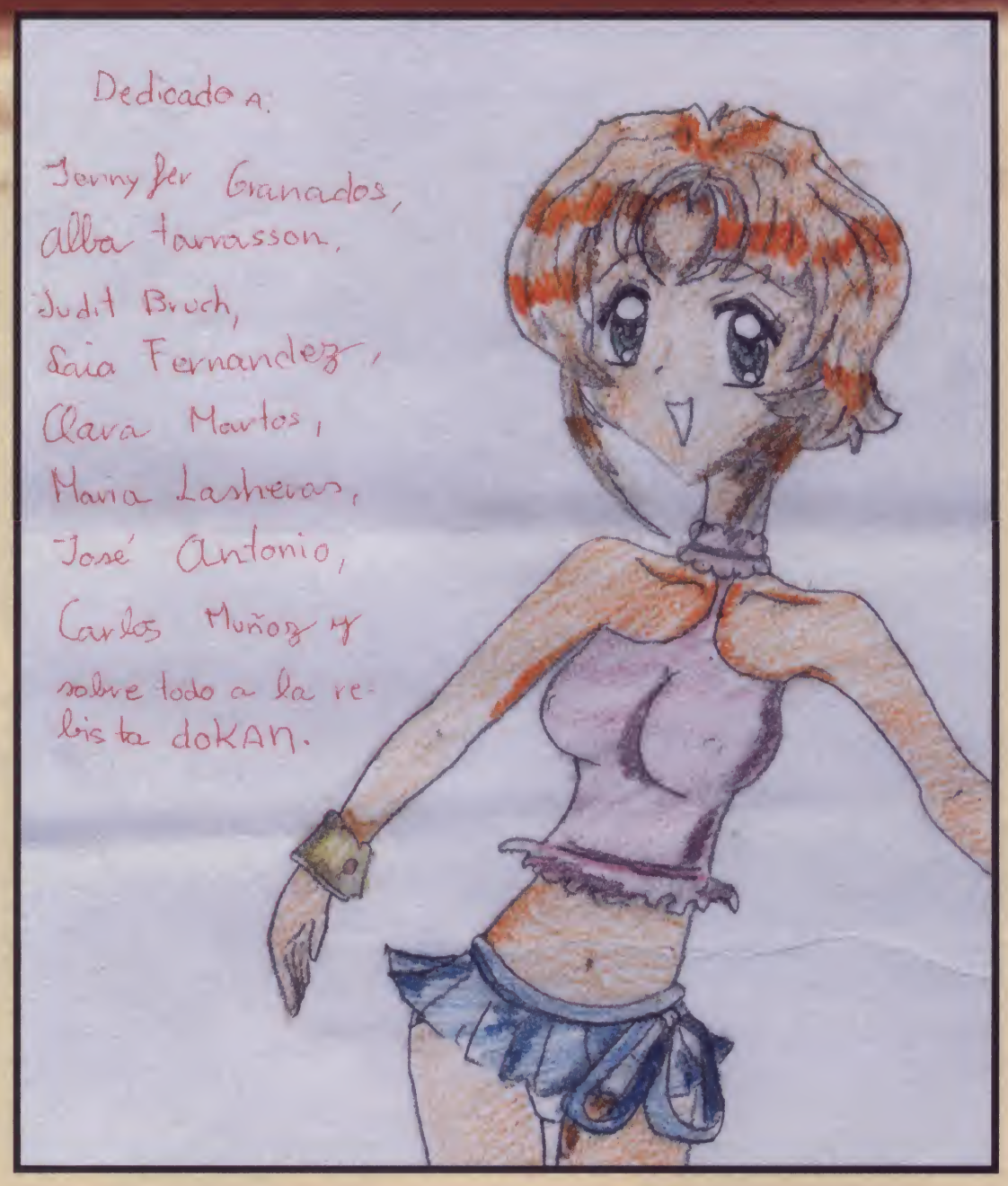
SALVADOR ANDRÉS RODRIGUEZ
C/ Manuel Zapata Carmona 16
21410 Isla Cristina / Huelva
Este chico súper simpático nos dice que su autora favorita es Tanemura.



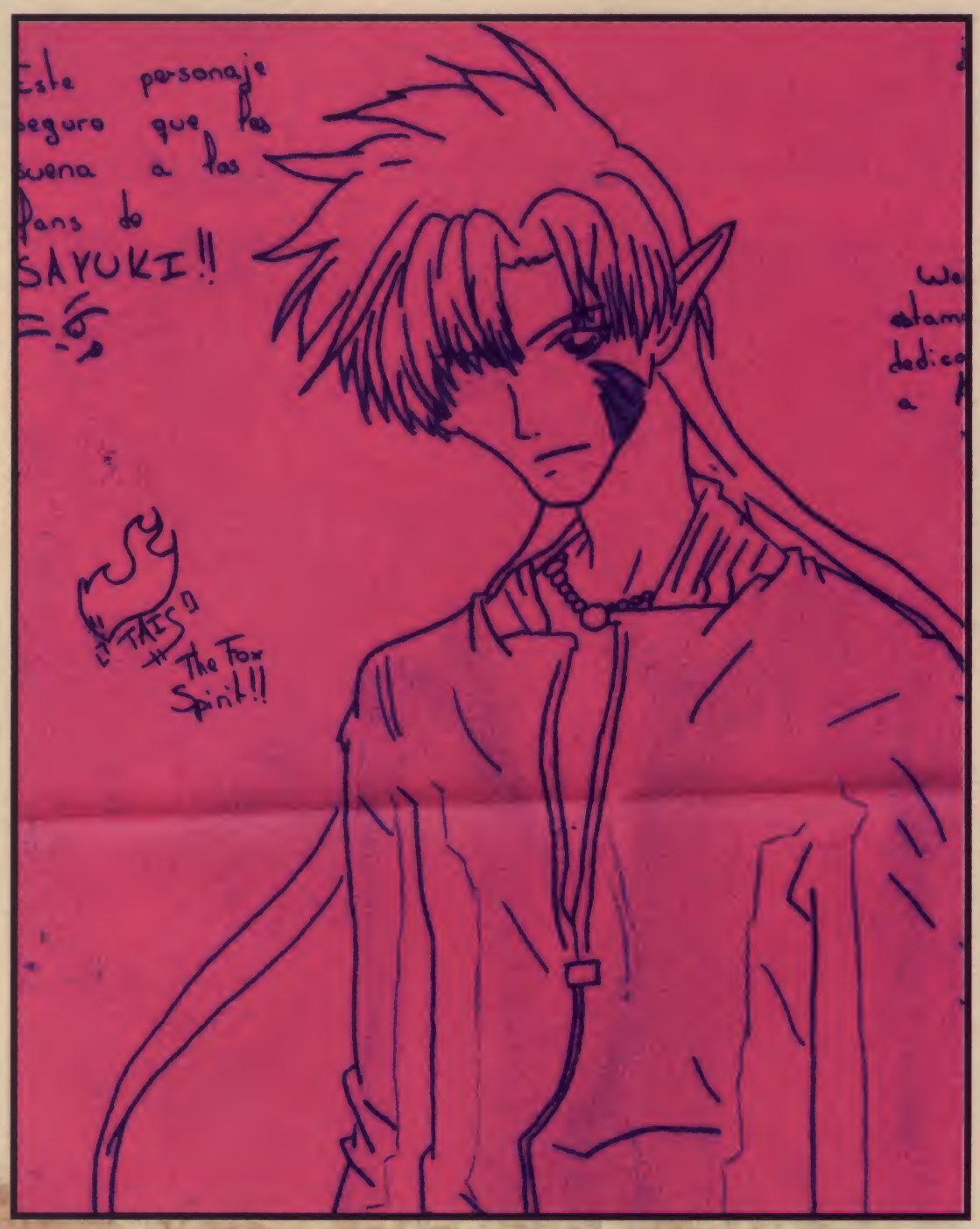
Art Gallery

Esther Hernández





María Mirallas



Míriam Rodríguez

Art Gallery



Óscar Nieto

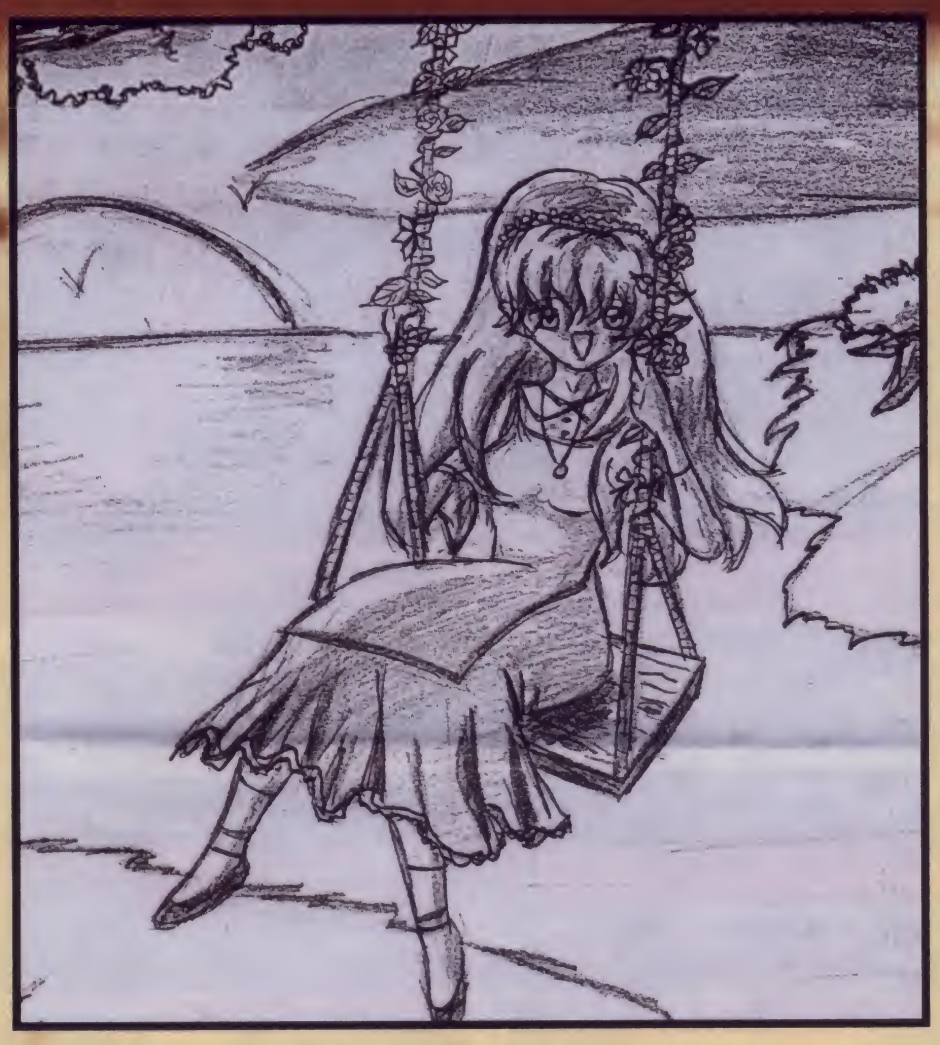


Salvador Andrés Rodríguez



Sandra Lidia Vázquez

Art Gallery



Sandra Lidia Vázquez



Vicenç Pujol



Israel Nieto

WWW.TU-LOGO.COM

MANGA MANÍA



imagenes

EJ. FOT033 35554

1-Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible
2-Envia **FOT033** (espacio) codigo de la imagen al **7372**





logos

Ej: logo2 49372

Envía la clave **LOGO2** (espacio) código del logo al **7372**

49372	49265	49266	49267	49276
49426	49250	49255	49262	49269
06006	49252	49271	49270	49272

tonos

Ej: TONO2 64002

Envía un sms al **7372** con la clave **TONO2** (espacio) y el código del tono.

VIDEOJUEGOS TONOS TRADICIONALES

64002 Arkanoid video
64078 Attack On Dollet Final Fantasy VIII
64062 Attack Team Final Fan... Tactics
64079 Balamb Garden Final Fantasy VIII
64080 Ballroom Dance Final Fantasy VIII
64003 Bbobble video
64053 Black Mag... Final Fantasy IX
64004 Bombjack video
64068 Boss Final Fantasy VII
64081 Boss Final Fantasy VIII
64040 Bruce lee video
64070 Chocobo Final Fantasy VII
64069 Chocobo Farm Final Fantasy VII
64071 Cid Final Fantasy VII
64039 Command and conquer video
64005 Commando video
64072 Credits Final Fantasy VII
64006 Digdug video
64037 Donkey Kongvideo
64056 Eyes on me Final Fantasy VIII
64073 Final Battle Final Fantasy VII
64010 Frogger video
64042 Ghost and goblins video
64011 Ghostbusters video
64043 Golden axe video
64012 Goonies video
64061 Hildagaldy Final Fantasy IX
64014 Indy video
64074 Jenova Final Fantasy VII
64044 Leisure suit larry video
64045 Lemmings video
64046 Manic miner video
64057 Melodies of life Final Fantasy IX
64047 Metal gear solid Video
64016 Monkey Island Video
64082 Moon Over the Castle Gran Turismo
64017 Mortal kombatVideo
64018 Ms pacman video
64084 Odeka ke chocobo F Fantasy VIII
64075 Opening Final Fantasy VII
64019 Pacland video
64036 PacMan video
64022 Paperboy video
64023 Pengo video
64024 Popeye video
64058 Prelude Final Fantasy
64049 Rodland 2 video
64083 Shadow kun Final Fantasy VI
64050 Silent hill video
64030 Star wars video
64055 Suteki da ne Final Fantasy X
64031 Tetris video
64059 To Zanarkand Final Fantasy X
64052 Tomb Raider theme Video
64033 Wonder boy video
64034 X men video
64035 Zorro video

polifónicas

Ej: POLi28 83697

1. COMPRUEBA QUE TU MOVIL TIENE WAP Y ES COMPATIBLE
2. Envia **POLi28** (espacio) y el código al **7372**

VIDEOJUEGOS POLIFÓNICOS

83697 1942
83696 Airwolf
83695 Alone in the dark
83693 Bombjack
83698 Boulder dash
83688 Bruce Lee
83744 Bubble Bobble
83729 Bust a move 3000 - Character select
83727 Commando High Score
83700 Crash Ban...t - Warped
83699 Crash team racing
83728 Crono Trigger - Cronos Theme
83735 Dark Stalkers 3
83740 Die Hard Trilogy
83741 Donkey Kong Country
83746 Dr Mario - Chill Theme
83737 Dragon Ball Z
83701 Druid
83703 Duke Nukem
83726 F-ZeroxBig blue
83702 Fairlight
83739 Final Fantasy
83748 Final Fight
83730 Gauntlet
83765 Ghouls and goblins
83734 Golden eye
83707 Gran TurismoWinner
83764 Headhunter
83754 Kingdom Hearts Halloween Town
83738 Metal Gear - Solid
83763 Monty on the run Stage
83689 Moon Patrol
83732 Mortal Kombat
83761 Pac Land
83762 Pac Man Remix
83692 Paperboy
83690 Pengo
83758 Puzzle Bobble ska Remix
83708 Resident Evil 1st Floor
83733 Resident Evil 2
83725 Space Harrier High Score
83759 Space Harrier Title
83724 Spy Hunter
83723 Spy vs. Spy
83714 Street Fighter
83722 Street Surfer
83711 Super Mario 1
83721 Super Monkey Ball
83715 Syphoon Filter
83752 Tetris Music 1
80084 Time to fight Mortal Kombat
83716 Tomb Raider 3
83718 Ultima-Exodus
83717 Uridium
83706 Worms
83705 Zelda Intro
83704 Zorro

móvilconsola

Ej: CONSOLA33 1546

1. Comprueba que tu móvil tiene wap y que es compatible*
2. Elige un juego y envía un sms al **7372** con la clave **CONSOLA33** (espacio) y el código del juego.



1509 GIRL GAMBLE
A-F2-B-F-F4-G-A3-H-H3-I-Z-K-M-A4-A5-A6-N-Ñ-P-U-Y2-S-W3-T2-W-V3-X-X3-X5-X2

1256 EROTIC INVADERS
A-B-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-N-O-P-Q-U

1552 BMW 1 Challenge
A-F2-B-F-F4-G-A3-H-H3-I-Z-K-M-A4-A5-A6-N-Ñ-P-U-

1803 BOMBS
A-F2-B-F-F4-G-H-I-Z-K-M-A4-A5-N-Ñ-P-E-O-Q-U-S-G2

NOKIA: A= 3100 • A3= 5140 • A4= 6810 • A5= 6820 • A6= 7200 • A7= 7600 • A8= 7610 • B= 3300 • C= 3410 • D= 3510 • E= 3510i • F= 3650 • F2= 3200 • F4= 3660 • G= 5100 • H= 6100 • H3= 6200 • H3= 6200 • I= 6220 • J= 6310i • K= 6610 • K2= 6610i • L= 6650 • M= 6800 • N= 7210 • Ñ= 7250 • O= 7250i • U= N-Gage • U2= n-gage qd • P= 7650 • Q= 8910i • Z= 6600 • Z4= 6310 • **LG:** A2= g5300i • B2= g5400 • C2= g7100 • **MOTOROLA:** D2= v300 • D3= v525 • D4= v500 • D6= v400 • E2= v600 • E3= v60i • E4= v66i • Q2= c370 • Q3= c450 • W7= c650 • Y= t720 • Y3= c550 • Y4= e380 • Y5= t720i • **SHARP:** G2= gx20 • G3= gx30 • S= gx10 • S2= gx15 • **SIEMENS:** H2= mc60 • I2= mt50 • R= c55 • T= m50 • T2= m55 • T3= a60 • T4= m46 • T5= m65 • V3= sx1 • W= s55 • W2= sl55 • W3= c60 • W6= c65 • W9= cx65 • **ALCATEL:** O2= 735i • **SONYERICSSON:** V= p800 • V8= p900 • X= t610 • X2= z600 • X3= t618 • X4= t630 • X5= z1010 • X6= k700i • **SAMSUNG=** V2= s300 • V4= sgh-e700 • V5= x100 • V6= x400 • V7= c100 • V9= sgh-e710 • W4= shg-e700 • W6= sgh-s100 • X7= z105 • X8= sgh-x600 • **PANASONIC:** Y2= x60 • **SAGEM:** Z2= my-v65 • Z3= my-v55 • Z5= my-v75

SGAER/MV&
513/09/9019

LOGOS (...) + IVA. VODAFONE Y AMENA 1.20€ + IVA : ALCATEL: 310, 311, 331, 511, 525, 535, 735, 735i, 715. LG: g5100, g5300i, g5310M, g5400, g5410, g7020, g7050, g7070, g7110, g7120, g8000. MOTOROLA: a920, a925, c370, c450, c550, c650, mpx200, v300, v400, v500, v525, v60i, v66i, z6...

IMAGENES ANIMADAS (7372) 3SMS MOVISTAR 0.90€ + IVA. VODAFONE Y AMENA 1.20€ + IVA . NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, 7200, 5140, 7600, 7610, 7700, 6230, 6600, 6810, 6820, 3660, 3200, 3300, 3410, 3510i, 5140, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6610, 6600, 6610, 6610i, 6650, 6800, 7110, 7210, 6310, 6610, 6650, 7250, 7250i, 7610, 7650, 3650, 5100, 6100, 6290, 6220, 6610, 6610i, 6650

SUSCRÍBETE

dokan ンカド



☐ Dokan51



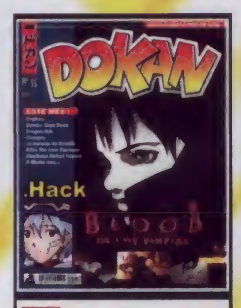
☐ Dokan52



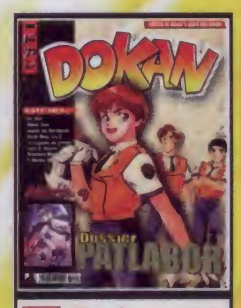
☐ Dokan53



☐ Dokan54



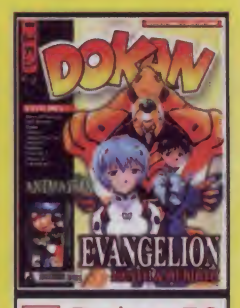
☐ Dokan55



☐ Dokan56



☐ Dokan57



☐ Dokan58



☐ Dokan59



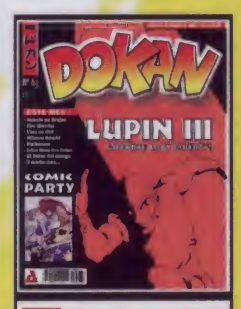
☐ Dokan60



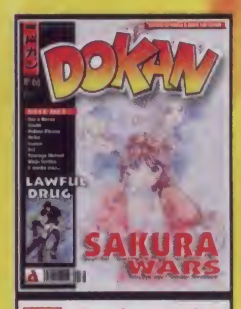
☐ Dokan61



☐ Dokan62



☐ Dokan63



☐ Dokan64



☐ Dokan65



☐ Dokan66



☐ Dokan67



☐ Dokan68



☐ Dokan69



☐ Dokan70



☐ Dokan71



☐ Dokan72



☐ Dokan73



☐ Dokan74

y ahórrate casi 12 €

Y ahora también puedes suscribirte en aresinf.com



Nº ACTUAL

☐ Dokan75



Sí, deseo suscribirme a Dokan y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número por el precio de 45,32 € + 4 € de gastos de envío.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:
APELLIDOS:
EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: C.P.:
PROVINCIA:
TELÉFONO:
D.N.I.:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Contra reembolso
☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Tarjeta de crédito VISA/AMEX/MASTER CARD

Número: _____ _____ _____ _____
Fecha de caducidad:
Titular:
Firma:

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: ARES Informática, Pasaje Mercuri s/n, nave 12, 08940 Cornellá de Llobregat (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 902 19 72 63, llamando por teléfono al número 902 19 72 64 o por mail a suscripciones@aresinf.com.

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta Gráfica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Intenet). Desde el programa de instalación es posible instalar **Microsoft Internet Explorer 5.1**, pulsando el botón 'IE5setup'.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye **Micorsoft Media Player** que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.
Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de **Windows** en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno más para minimizar el programa.
En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir hay que pulsar el botón de apagado que aparece en esta pantalla. en la parte inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones, con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imágenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imágenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:

Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido. Al ejecutar un archivo de sonido aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Vídeos:

Esta sección se compone de archivos de vídeo, MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF, y otros archivos multimedia que se ejecutarán con la aplicación que esté prederteminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de video; y para los archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se in-cluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:

En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecerá la web abriendo el programa prederteminado por el sistema para archivos **HTML.**

Si alguna parte de la web no está en el CD se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés' (selección automática).

Varios:

En esta sección se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, iconos, temas de escritorio, fuentes, skins de **Winamp** y multitud de pequeños programas que no podrían ser englobados en el resto de secciones.

NOTAS:

El programa Dokan no funciona con **Windows 3.1**. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

IMÁGENES
MÚSICA
VÍDEOS
WEBS
VARIOS

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en **Windows 3.1**. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música **MP3** requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de **Quicktime** impiden la reproducción correcta de los archivos **MPEG** de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.com

無邪気過ぎマオにドキッ

Contenido del Cd

Imágenes

En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:
-Macross Zero
-Samurai Champloo
-Blood
-Kanon
y muchos más...











Vídeos

La sección de Vídeos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:
-Anime Music Video
-Macross Zero
-Naruto
-Gatchaman
y muchos más...







Música

En este CD podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial Macross Zero.

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este CD. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.

